

Számítástechnikai magazin

576 KBYTE

Tűzvonal!

BIOFORGE - Minden idők egyik legfémesebb SCI-FI-je jelent meg PC-re.

PYROTECHNICA - Takáló név, tűzforró 3D-s akció.

FIRST ENCOUNTERS - Haláluk nemcsak vízen, hanem az űrben is garázdálkodnak. Velünk az élen...

Vízválasztó!

NBA LIVE '95 - Egy kosárlabda-szimulátor, amely évekkel megelőzte korát.

DISCWORLD - A morbid humor terén is igaz a mondás, hogy van új a nap alatt.

UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP - A frontvonalak ezúttal a tengerek mélyén húzódnak.



Jubileumi játék!

NYEREMÉNYEK TÖBB MINT 200.000 FT ÉRTÉKBEN!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. MÁJUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET : MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD23999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO ALL STARS + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD29999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 2 játék + hálózati adapter22999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜLHÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS129999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER149999.-

KÍNÁLAT ANGOL NYELVŰ ÚJSÁGOKBÓL:

PC ATTACK, ULTIMATE, EDGE, EGM, EGM2, CD32, AMIGA FORMAT, THE ONE, PC FORMAT, C + VG, GAMEPRO, TOTAL, 3DO MAGAZINEHÍVJ!

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS).....	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTETHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS).....	2999 Ft	SNES CONTROL PAD.....	2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER.....	3200 Ft	SNES USA KONVERTER.....	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER.....	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL.....	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal).....	9999 Ft	SNES TRIBAL TAP (6 játékos elosztó).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK.....	7999 Ft	SUPER GAME BOY.....	9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.....	1999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	2999 Ft	NES ACTION REPLAY.....	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II.....	2999 Ft	CD32 CONTROL PAD.....	2999 Ft
PC JOY - HAWK+.....	2999 Ft	COMMODORE CONTROL PAD.....	1999 Ft
PC JOY - G-FORCE.....	7999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány).....	3999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....	2999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX.....	5999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....	999 Ft
PC JOY - FX 2000.....	2999 Ft	DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal.....	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - TORNADO.....	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTÍV HANGFAL (2 x 10 WATT).....	3999 Ft
PC JOY - OPTIX.....	7999 Ft	SCREENBEAT PRO50 AKTÍV HANGFAL (2 x 50 WATT).....	9999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos).....	2999 Ft		

AMIGA PROGRAMOK

AIR STRIDER	1999
ANDES	1999
ARCADE PACE ALIA	1999
ARCHER MACLEAN'S POOL	2999
BIG FLYING FORTRESS	3999
BAL	1999
BANDAGE-A-1000	4999
BATHMAN'S BURNS	2999
BEAU JOLLY COMPLETION	4999
CHARGES ENGINE	3999
SETTLERS	1999

CANNON FODDER

4999Ft

2

CHARGE ENGINE	1999
CYTRON	1999
DEMONS A GO	1999
DESSERT STRIKES	1999
HERO	1999
DOGGY	1999
ELFMANIA	1999
EUROPEAN FOOTBALL CHAMPS	1999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	1999
ARCHER MACLEAN'S POOL	2999
POPULOUS 2	1999
PUTTLE	1999
FIT A NIGHTHAWK	1999
FFA SYSTEMATIONAL SOCCER	1999
FINAL FIGHT	1999
CELESTIAL WARRIORS	1999
GUERRILLA	1999
GUNSHIP 2000	1999
INDOMITABLE MISSION 2001	1999
INDY HEAT	1999
JINNY WHITE SMOOKER	1999
KID	1999
KICK OFF 3	1999
KILLING GAME SHOW	1999
LAST BATTLE	1999
LEANDER	1999
LIFE AND DEATH	1999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LION KING ALIA	1999
LOOM	1999
LOTUS TRILOGY	1999
MANIAC MANSION	1999
MENACE	1999
MICROPHONE FI GP	1999
MORTAL KOMBAT 2	1999
MURDER MANIAC WORLD C.S.M.P.	1999
NINJA KEMIS	1999
NIPPOON SAFETY INC.	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OPERATION STRAIGHT	1999
OUTRUN EUROPA	1999

OVERLORD

4999Ft

PANDA JACK BURNING	1999
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999
PREMIER MANAGER 3 MULTI TEAM	1999
RUB OF ROSE ALIA	1999
ROAD RASH	1999
RUNNING MAN	1999
R.V. HONDA	1999
RECORD SAMURAI-A-1000	1999
SEER AND DESTROY	1999
SHADOW WORLD	1999
SHAD PU	1999
SHERA SOCCER	1999
SHOCKWAVE	1999
STREET FIGHTER 2	1999
SURWAR 2000	1999
SUPER MONAD UP	1999
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	1999
BODY BLOWS	1999
SUPERFROG	1999
TENNIS CUP 3	1999
TERMINATOR II ARCADE	1999
THE GREAT	1999
DUNE	1999
THREE WHITE SHIRTS	1999
JURK OF TEMPTRESS	1999
THEME PARK AD	1999
TOP GEAR 2	1999
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TURBO OUTRUN	1999
TURRICAN	1999
TURRICAN 2	1999
UNO ALIA	1999
UNO	1999
WING COMMANDER	1999
ZACK MCCRACKEN	1999

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA

6999Ft

ALFRED CHICKEN	1999
ALLEN BREXID ES QWAK	1999
ARMED AND DANGEROUS	1999
BATTLE TOADS	1999

BENEATH A STEEL SKY

5999Ft

BURBA AND STEV	1999
CANNON FODDER	1999
CHARGE ENGINE	1999
CHUCK ROCK	1999
CHUCK ROCK II	1999
D GENERATION	1999
DANGEROUS STREETS	1999
DEEP CURE	1999
DISPOSABLE HERO	1999
ELITE II	1999
FIELDS OF GLORY	1999
FIRE AND ICE	1999
FLY HARDER	1999
FURY OF THE FURIES	1999
GUNSHIP 2000	1999
HUMANS	1999
INTERNATIONAL KARATE	1999
JOHN BARNES FOOTBALL	1999
JUNGLE STRIKES	1999
KID CHARGES	1999
LAST NINJA III	1999
LEGACY OF SOBARIL	1999
LITTL' BITE	1999
LOTUS TRILOGY	1999
MACROCOM	1999
MYTH	1999
NICKEL MANIAC'S WORLD CHAMP.	1999
FINAL FANTASIES	1999
PROJECT X ES FI CHALLENGE	1999
RAGE OF WARRIORS	1999
RENNELLE SOCCER INT. EDITION	1999
STRIDER	1999
SURWAR 2000	1999
SURVAR OLIMPIX	1999
SUPERFROG	1999
SUPER NICHANE BROTHERS	1999
SUPER PUTTY	1999
TURRICAN	1999
THE GUNSHIP ENCYCLOPEDIA	1999
TOP GEAR 2	1999
TRIPLE ACTION	1999
ULTIMATE BODY BLOWS	1999
UNIVERSAL	1999
WHALE'S VOYAGE	1999
ZACK	1999
ZOOK II	1999

C64 KAZETTÁK

3D POOL	1999
ACROBATS	1999
AIRBORNE RANGER	1999
ARNAUT	1999
ATOMINO	1999
BALANDS	1999
BARBARIAN	1999
BARBARIAN 2	1999
CALIFORNIA GAMES	1999
CASTLE MASTER	1999
CHAMPIONSHIP WRESTLING	1999
CRACKDOWN	1999
DEEP STRIKE	1999



SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!”

2 lemezes akció/kalandjáték
C64-re, díszdobozban,
magyar nyelvű leírással

999,- Ft

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLOT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

DELTA
DRAGONS OF FLAME
FIFA
FIFA 96
FIFA 97
FIFA 98
FIFA 99
FIFA 2000
FIFA 2001
FIFA 2002
FIFA 2003
FIFA 2004
FIFA 2005
FIFA 2006
FIFA 2007
FIFA 2008
FIFA 2009
FIFA 2010
FIFA 2011
FIFA 2012
FIFA 2013
FIFA 2014
FIFA 2015
FIFA 2016
FIFA 2017
FIFA 2018
FIFA 2019
FIFA 2020
FIFA 2021
FIFA 2022
FIFA 2023
FIFA 2024
FIFA 2025
FIFA 2026
FIFA 2027
FIFA 2028
FIFA 2029
FIFA 2030
FIFA 2031
FIFA 2032
FIFA 2033
FIFA 2034
FIFA 2035
FIFA 2036
FIFA 2037
FIFA 2038
FIFA 2039
FIFA 2040
FIFA 2041
FIFA 2042
FIFA 2043
FIFA 2044
FIFA 2045
FIFA 2046
FIFA 2047
FIFA 2048
FIFA 2049
FIFA 2050

**INDIANA JONES
FATE OF ATLANTIS**
699Ft

ITALY 1990 SOCCER
LAST VIXEN
LORD OF THE DREAMS
MERC
MICROSOFT SOCCER
MIDNIGHT RACER
MIDNIGHT RACER 2
MIDNIGHT RACER 3
MIDNIGHT RACER 4
MIDNIGHT RACER 5
MIDNIGHT RACER 6
MIDNIGHT RACER 7
MIDNIGHT RACER 8
MIDNIGHT RACER 9
MIDNIGHT RACER 10
MIDNIGHT RACER 11
MIDNIGHT RACER 12
MIDNIGHT RACER 13
MIDNIGHT RACER 14
MIDNIGHT RACER 15
MIDNIGHT RACER 16
MIDNIGHT RACER 17
MIDNIGHT RACER 18
MIDNIGHT RACER 19
MIDNIGHT RACER 20
MIDNIGHT RACER 21
MIDNIGHT RACER 22
MIDNIGHT RACER 23
MIDNIGHT RACER 24
MIDNIGHT RACER 25
MIDNIGHT RACER 26
MIDNIGHT RACER 27
MIDNIGHT RACER 28
MIDNIGHT RACER 29
MIDNIGHT RACER 30
MIDNIGHT RACER 31
MIDNIGHT RACER 32
MIDNIGHT RACER 33
MIDNIGHT RACER 34
MIDNIGHT RACER 35
MIDNIGHT RACER 36
MIDNIGHT RACER 37
MIDNIGHT RACER 38
MIDNIGHT RACER 39
MIDNIGHT RACER 40
MIDNIGHT RACER 41
MIDNIGHT RACER 42
MIDNIGHT RACER 43
MIDNIGHT RACER 44
MIDNIGHT RACER 45
MIDNIGHT RACER 46
MIDNIGHT RACER 47
MIDNIGHT RACER 48
MIDNIGHT RACER 49
MIDNIGHT RACER 50

QUEDEX
699Ft

RICK DANGER 2
RICK DANGER 3
RICK DANGER 4
RICK DANGER 5
RICK DANGER 6
RICK DANGER 7
RICK DANGER 8
RICK DANGER 9
RICK DANGER 10
RICK DANGER 11
RICK DANGER 12
RICK DANGER 13
RICK DANGER 14
RICK DANGER 15
RICK DANGER 16
RICK DANGER 17
RICK DANGER 18
RICK DANGER 19
RICK DANGER 20
RICK DANGER 21
RICK DANGER 22
RICK DANGER 23
RICK DANGER 24
RICK DANGER 25
RICK DANGER 26
RICK DANGER 27
RICK DANGER 28
RICK DANGER 29
RICK DANGER 30
RICK DANGER 31
RICK DANGER 32
RICK DANGER 33
RICK DANGER 34
RICK DANGER 35
RICK DANGER 36
RICK DANGER 37
RICK DANGER 38
RICK DANGER 39
RICK DANGER 40
RICK DANGER 41
RICK DANGER 42
RICK DANGER 43
RICK DANGER 44
RICK DANGER 45
RICK DANGER 46
RICK DANGER 47
RICK DANGER 48
RICK DANGER 49
RICK DANGER 50

SUPER MONACO GP
699Ft

STREET FIGHTER
STREET FIGHTER 2
STREET FIGHTER 3
STREET FIGHTER 4
STREET FIGHTER 5
STREET FIGHTER 6
STREET FIGHTER 7
STREET FIGHTER 8
STREET FIGHTER 9
STREET FIGHTER 10
STREET FIGHTER 11
STREET FIGHTER 12
STREET FIGHTER 13
STREET FIGHTER 14
STREET FIGHTER 15
STREET FIGHTER 16
STREET FIGHTER 17
STREET FIGHTER 18
STREET FIGHTER 19
STREET FIGHTER 20
STREET FIGHTER 21
STREET FIGHTER 22
STREET FIGHTER 23
STREET FIGHTER 24
STREET FIGHTER 25
STREET FIGHTER 26
STREET FIGHTER 27
STREET FIGHTER 28
STREET FIGHTER 29
STREET FIGHTER 30
STREET FIGHTER 31
STREET FIGHTER 32
STREET FIGHTER 33
STREET FIGHTER 34
STREET FIGHTER 35
STREET FIGHTER 36
STREET FIGHTER 37
STREET FIGHTER 38
STREET FIGHTER 39
STREET FIGHTER 40
STREET FIGHTER 41
STREET FIGHTER 42
STREET FIGHTER 43
STREET FIGHTER 44
STREET FIGHTER 45
STREET FIGHTER 46
STREET FIGHTER 47
STREET FIGHTER 48
STREET FIGHTER 49
STREET FIGHTER 50

C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK
LINEXER COLLECTION

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

C64 LEMEZES

A KASTÉLY
999Ft

ACTING FIGHTER
ACTING FIGHTER 2
ACTING FIGHTER 3
ACTING FIGHTER 4
ACTING FIGHTER 5
ACTING FIGHTER 6
ACTING FIGHTER 7
ACTING FIGHTER 8
ACTING FIGHTER 9
ACTING FIGHTER 10
ACTING FIGHTER 11
ACTING FIGHTER 12
ACTING FIGHTER 13
ACTING FIGHTER 14
ACTING FIGHTER 15
ACTING FIGHTER 16
ACTING FIGHTER 17
ACTING FIGHTER 18
ACTING FIGHTER 19
ACTING FIGHTER 20
ACTING FIGHTER 21
ACTING FIGHTER 22
ACTING FIGHTER 23
ACTING FIGHTER 24
ACTING FIGHTER 25
ACTING FIGHTER 26
ACTING FIGHTER 27
ACTING FIGHTER 28
ACTING FIGHTER 29
ACTING FIGHTER 30
ACTING FIGHTER 31
ACTING FIGHTER 32
ACTING FIGHTER 33
ACTING FIGHTER 34
ACTING FIGHTER 35
ACTING FIGHTER 36
ACTING FIGHTER 37
ACTING FIGHTER 38
ACTING FIGHTER 39
ACTING FIGHTER 40
ACTING FIGHTER 41
ACTING FIGHTER 42
ACTING FIGHTER 43
ACTING FIGHTER 44
ACTING FIGHTER 45
ACTING FIGHTER 46
ACTING FIGHTER 47
ACTING FIGHTER 48
ACTING FIGHTER 49
ACTING FIGHTER 50

DYNASTY WARS
999Ft

F16 COMBAT PILOT
999Ft

LONG LIFE
999Ft

NO LIMIT
999Ft

OPERATION HORMUZ
999Ft

TETRIS ÉS KIKUGI
699Ft

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

DOUBLE DRAGON V
PIRE POWER 2000
RALLY
INTERNATIONAL TENNIS
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK 2
JURASSIC PARK 3
JURASSIC PARK 4
JURASSIC PARK 5
JURASSIC PARK 6
JURASSIC PARK 7
JURASSIC PARK 8
JURASSIC PARK 9
JURASSIC PARK 10
JURASSIC PARK 11
JURASSIC PARK 12
JURASSIC PARK 13
JURASSIC PARK 14
JURASSIC PARK 15
JURASSIC PARK 16
JURASSIC PARK 17
JURASSIC PARK 18
JURASSIC PARK 19
JURASSIC PARK 20
JURASSIC PARK 21
JURASSIC PARK 22
JURASSIC PARK 23
JURASSIC PARK 24
JURASSIC PARK 25
JURASSIC PARK 26
JURASSIC PARK 27
JURASSIC PARK 28
JURASSIC PARK 29
JURASSIC PARK 30
JURASSIC PARK 31
JURASSIC PARK 32
JURASSIC PARK 33
JURASSIC PARK 34
JURASSIC PARK 35
JURASSIC PARK 36
JURASSIC PARK 37
JURASSIC PARK 38
JURASSIC PARK 39
JURASSIC PARK 40
JURASSIC PARK 41
JURASSIC PARK 42
JURASSIC PARK 43
JURASSIC PARK 44
JURASSIC PARK 45
JURASSIC PARK 46
JURASSIC PARK 47
JURASSIC PARK 48
JURASSIC PARK 49
JURASSIC PARK 50

SNES PAL CARTRIDGE-OK

DONKEY KONG COUNTRY
11900Ft

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
699Ft

STREET FIGHTER
699Ft

STREET FIGHTER 2
699Ft

STREET FIGHTER 3
699Ft

STREET FIGHTER 4
699Ft

STREET FIGHTER 5
699Ft

STREET FIGHTER 6
699Ft

STREET FIGHTER 7
699Ft

STREET FIGHTER 8
699Ft

STREET FIGHTER 9
699Ft

STREET FIGHTER 10
699Ft

STREET FIGHTER 11
699Ft

STREET FIGHTER 12
699Ft

STREET FIGHTER 13
699Ft

STREET FIGHTER 14
699Ft

DAFFY DUCK
DYNASTY WARS
DYNASTY WARS 2
DYNASTY WARS 3
DYNASTY WARS 4
DYNASTY WARS 5
DYNASTY WARS 6
DYNASTY WARS 7
DYNASTY WARS 8
DYNASTY WARS 9
DYNASTY WARS 10
DYNASTY WARS 11
DYNASTY WARS 12
DYNASTY WARS 13
DYNASTY WARS 14
DYNASTY WARS 15
DYNASTY WARS 16
DYNASTY WARS 17
DYNASTY WARS 18
DYNASTY WARS 19
DYNASTY WARS 20
DYNASTY WARS 21
DYNASTY WARS 22
DYNASTY WARS 23
DYNASTY WARS 24
DYNASTY WARS 25
DYNASTY WARS 26
DYNASTY WARS 27
DYNASTY WARS 28
DYNASTY WARS 29
DYNASTY WARS 30
DYNASTY WARS 31
DYNASTY WARS 32
DYNASTY WARS 33
DYNASTY WARS 34
DYNASTY WARS 35
DYNASTY WARS 36
DYNASTY WARS 37
DYNASTY WARS 38
DYNASTY WARS 39
DYNASTY WARS 40
DYNASTY WARS 41
DYNASTY WARS 42
DYNASTY WARS 43
DYNASTY WARS 44
DYNASTY WARS 45
DYNASTY WARS 46
DYNASTY WARS 47
DYNASTY WARS 48
DYNASTY WARS 49
DYNASTY WARS 50

MEGA TURRICAN
5900Ft

DISCWORLD
7999Ft

STREET FIGHTER
699Ft

STREET FIGHTER 2
699Ft

STREET FIGHTER 3
699Ft

STREET FIGHTER 4
699Ft

STREET FIGHTER 5
699Ft

STREET FIGHTER 6
699Ft

STREET FIGHTER 7
699Ft

STREET FIGHTER 8
699Ft

STREET FIGHTER 9
699Ft

STREET FIGHTER 10
699Ft

STREET FIGHTER 11
699Ft

STREET FIGHTER 12
699Ft

STREET FIGHTER 13
699Ft

STREET FIGHTER 14
699Ft

STREET FIGHTER 15
699Ft

IBM PC 3.5 PROGRAMOK
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 2
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 3
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 4
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 5
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 6
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 7
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 8
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 9
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 10
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 11
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 12
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 13
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 14
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 15
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 16
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 17
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 18
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 19
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 20
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 21
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 22
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 23
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 24
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 25
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 26
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 27
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 28
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 29
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 30
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 31
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 32
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 33
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 34
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 35
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 36
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 37
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 38
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 39
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 40
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 41
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 42
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 43
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 44
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 45
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 46
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 47
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 48
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 49
IBM PC 3.5 PROGRAMOK 50

IRON 2
9999Ft

IRON 3
4999Ft

IRON 4
4999Ft

IRON 5
4999Ft

IRON 6
4999Ft

IRON 7
4999Ft

IRON 8
4999Ft

IRON 9
4999Ft

IRON 10
4999Ft

IRON 11
4999Ft

IRON 12
4999Ft

IRON 13
4999Ft

IRON 14
4999Ft

IRON 15
4999Ft

IRON 16
4999Ft

IRON 17
4999Ft

IRON 18
4999Ft

IRON 19
IRON 20
IRON 21
IRON 22
IRON 23
IRON 24
IRON 25
IRON 26
IRON 27
IRON 28
IRON 29
IRON 30
IRON 31
IRON 32
IRON 33
IRON 34
IRON 35
IRON 36
IRON 37
IRON 38
IRON 39
IRON 40
IRON 41
IRON 42
IRON 43
IRON 44
IRON 45
IRON 46
IRON 47
IRON 48
IRON 49
IRON 50

IRON 2
9999Ft

IRON 3
4999Ft

IRON 4
4999Ft

IRON 5
4999Ft

IRON 6
4999Ft

IRON 7
4999Ft

IRON 8
4999Ft

IRON 9
4999Ft

IRON 10
4999Ft

IRON 11
4999Ft

IRON 12
4999Ft

IRON 13
4999Ft

IRON 14
4999Ft

IRON 15
4999Ft

IRON 16
4999Ft

IRON 17
4999Ft

IRON 18
4999Ft

 90/1 79,-	 90/2 79,-	 90/3 79,-	 90/4 79,-	 90/5 79,-	 90/6 79,-
 90/7 79,-	 91/1 79,-	 91/2 79,-	 91/3 79,-	 91/4 79,-	 91/5 79,-
 91/6 79,-	 91/7-8 158,-	 91/9 98,-	 91/10 98,-	 91/11 98,-	 91/12 98,-
 92/1 98,-	 92/2 98,-	 92/3 98,-	 92/4 98,-	 92/5 98,-	 92/6 98,-
 92/7-8 196,-	 92/9 98,-	 92/10 98,-	 92/11 98,-	 92/12 98,-	 93/1 138,-
 93/2 138,-	 93/3 138,-	 93/4 138,-	 93/5 138,-	 93/6 138,-	 93/7-8 276,-
 93/9 168,-	 93/10 168,-	 93/11 168,-	 93/12 168,-	 94/1 168,-	 94/2 168,-
 94/3 168,-	 94/4 168,-	 94/5 168,-	 94/6 168,-	 94/7-8 336,-	 94/9 168,-
 94/10 218,-	 94/11 218,-	 94/12 218,-	 95/1 218,-	 95/2 218,-	 95/3 218,-
 95/4 218,-					

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.
Megrendelhetők:
az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.)
vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.
Szimulátor Különszám elfogyott.
A fenti árakhoz portóköltség is járul.

FŐSZERKESZTŐI LEVÉL AZ 5 ÉVES ÉVFORDULÓ ALKALMÁBÓL

"56". Az idősebbek összeráncolt homlokai ejtik ki szájukon e számot, de nekünk, harmincon innen lévő, számítógépes játékokkal önfeláldozó olvasóknak és újságíróknak örömmel üdvözlünk az 1995. májusi szám, amely egy hosszú-hosszú sorozat 56-odik darabja. Pontosan 5 évvel ezelőtt indult útjára egy legenda, amely mára fogalomként vált: az 576 KByte. Emlékszem, 10 amatőr és abszolút laikus, de mindenre elszánt egyén gubbasztott egymás mellett egy esős tavaszi délutánon a Csokonai Klub tárgyalójában, hogy a számos lemezen terjedő Információs "újság" mellett egy nyomtatásban megjelenő lapot hozzon össze. Az elhatározást tett követte, amelyből egy akkori színvonalat messze felülmúló újság első száma megszületett. A legenda megkezdődött...

A kezdeti sikerek után személycserék, gárdaváltások mozdították ki a megszokott kerékvágásból az újságot, konkurensek jöttek-mentek, de az 576 KByte mindig talpon maradt és ezekből a döccenésekről Te, kedves Olvasó semmit sem érzékeltél, hiszen a lap minősége, terjedelme és információgazdagsága mindezek ellenére folyamatosan nőtt. 1994 végére az addigra profivá vált régi magból kialakult egy olyan újságíró-, tervező- és kivitelező gárda, amely minden elfogultság nélkül állíthatjuk - Európai színvonalú újságot készít hónapról hónapra, mind a tartalom, mind a grafikai megvalósítás, mind az információk frissessége terén.

Hogy lehet-e ezt még fokozni? Természetesen mindannyian azon fáradozunk, hogy még vonzóbbá tegyük Számódra az újságot, s ennek érdekében a jövőben egy eddig nemigen látott újdonsággal kedveskedünk olvasóinknak: az újság állandó mellékleteként egy kisalakú kódfüzettel jelentkezünk, amely folyamatos oldalszámozásával gondoskodik arról, hogy a havonta megjelenő kiadványt összegyűjtve és lefűzve komplett kód- és tippkönyvet tudj összeállítani a legnépszerűbb játékokról.

Végül szeretnék köszönetet mondani az újságírók, a grafikusok, a tördelőgárda és azok, akik az egész vállalkozást életben tartják és igazgatják a háttérből, egyszerűen az ÚJSÁG nevében minden kedves Olvasónknak, akik ilyen hosszú ideig kitartottak mellettünk és továbbra is bizalmat szavaznak nekünk. Mi minden erőnkkel azon leszünk, hogy megháláljuk mindezt.

Áprili Zoltán
Főszerkesztő

576

KByte

TARTALOM

5 éves fennállásunkat valódi meglepetésekkel szeretnénk volna megünnepelni: ajándékszelvényeket, 16 oldalas mellékletet és tűzforró anyagokat rejtettünk el a lapban. Na nem kell sokat kutatni utánuk, hiszen minden oldalunk ajándék...

UFO 2: TERROR FROM THE DEEP

Az UFO népszerűségehez nem fér kétség. Vajon mennyiben változott a játék azáltal, hogy a cselekmény lekerült a tengerek mélyére?



FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

A legendás Elite, illetve folytatása, a Frontier ismét szárnyra kapott. Az új epizódban immár '95-ös színvonalon "urkálózhatunk".



BIOFORGE

Miféle cím az, hogy "biokohó"? És mit fedhet a "szintetikus 3D" kifejezés? A vérbeli sci-fi játékokban ennél még kacifántosabb dolgokra is fény derül.



DISCWORLD

Fura világ ez a Korongország. Tökkelutóttek, bolondok, idióták kószálnak utcáin, ahol mi egy felnőttes varázsló bőrében még a normálisabbak közé tartozunk...



HÍREK	4-5
UFO 2: TERROR FROM THE DEEP	6
IRON ASSAULT	7
PREMIER MANAGER 3	8-9
FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS	10-11
SKIDMARKS 2	12
A HÓNAP DUMÁJA ÉS BUKÁSA	15
VOYAGES OF DISCOVERY	16
NBA LIVE '95	17
ÜNNEPI NYEREMÉNYESŐ	18-19
CÍMLAPUNKON: STREET FIGHTER	20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-25
SONY PS-X ÚJDONSÁGOK	26-27
SNES ROVAT	28
ARCADE NEWS	29
EXKLUZÍV: BBURAGO RALLY (C64)	30
CSEVEGŐ	31
CD 32. OLDAL	32
HÓKUSZ POKEUSZ	33
WINGS OF GLORY	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
BIOFORGE	38-40
DAEDALUS ENCOUNTER	41
PYROTECHNICA	42-43
DISCWORLD (I.RÉSZ)	44-47
SUPERKARTS	48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/05-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírkör Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

BLUE BYTE

Az előző Hírekben helyhiány miatt kimaradt a játéktörténelem egyik legprecízebb, legsokoldalúbb és mindeztől "leggerősebb" szofvercége, a **BLUE BYTE**, amely idén kinötte a német piacot és terjeszkedésnek indult s megnyitotta első tengerentúli irodáját, egyelőre csak a csatorna túlsóoldán, Nagy Britanniában. A stratégiai játékaikról híressé vált cég most új vizekre evez, melynek neve: **ALBION**. A klasszikus RPG elemekre



épülő játék mögött az Amberstar, Ammoon és a Lionheart programozói és grafikusai húzódnak meg, akik időt és fáradságot nem kímélve az egyik legkomplexebb és "legélőbb" szerepjátékot kívánják megvalósítani. Ehhez olyan formabontó újításokat vezettek be, mint például a többféle nézet közötti váltás (kétféle 3D-s és egy kétdimenziós látkép), egy apró programozási trükkkel sokkal finomabb grafikai felbontást értek el, mint azt a legtöbb játékban megszokhattuk, a szereplők számát pedig több ezerre tervezik. Külön szót érdemel a látképek változtathatósága, amely egyedülálló a maga nemében: az izléseken megrajzolt kétdimenziós, felülnézeti háttérre bárhol 3D-s, Doom-szerű látképre kapcsolhatunk, amely opció egyedülálló összehatást kölcsönöz a játéknak. Az egész Albion-világ él és mozog, mi pedig hetekig barangolhatunk majd ebben a különös világban anélkül, hogy kétszer találkoznánk ugyanazzal a teremtménnyel. Megjelenése az év második felében várható csak PC CD-re.

Még mielőtt búcsút intenénk a cégnek, egy villanásnyi előzetes másik nagy durranásukról, a Lucasarts-féle kalandjátékokat "koppantó" **CHEWY - ESCAPE FROM F5**-ről, amelyben



egy idegenbe szakadt idegent, egy kreol bombázót és legjobb haverjait, egy agyalágyult tudóspofát irányítunk. Történetük az űrben kezdődik, majd a Földön folytatódik, ahol

kiderül, hogy Lt. Clint (ő a hebehurgya fickó) több ezer évvel ezelőtt már élt (azóta hordja ezt a rogyant gőncöt, meg a szódásüveg aljázat orrán), sőt szobrot is állítottak neki valahol a dél-amerikai őserdőben. A történet persze inkább nevettető, mint misztikus, a grafika egy az egyben rajzfilm minőségű, az animációk pedig alapfelszerelése a játéknak. Negyedik negyedére ígérk, csak PC CD-re.

GAMETEK

A **GAMETEK** fejlesztői úgy gondolták, hogy feldobják a kissé lanyhuló "teremtő"-stílusú stratégiai játékok piacát és **BALDIES** néven a napokban jelentetik meg Lemmings/Settlers/Populous ősökre visszatekintő játékvizetüket. A biztos sikerre számot tartó



programban apró, kertesznadrágos és krumplifejű fickókat irányítunk, akikkel az ellenfelünk likvidálása lesz a feladatunk. Ezt igen sokféle úton-módon elérhetjük, ám legegyszerűbb a letámadás és a másik fél másvilágra küldése. Azonban nem szabad fejjel a falnak rohannunk, hiszen ellenfelünk is felkészülhet a támadásra és rejtett aknákkal, farkascspadkkal, villamos vezetékekkel avagy egy igen látványos elhamvasztási manőverrel tizedelheti meg csapatunkat (ilyen eszközöket persze mi is fordíthatunk ellene). A stratégia ott jön be a képbe, hogy a kaszabolás közepette pótolni kell embereinket, fegyvereinket, eszközeinket, elpusztított lakóházainkat. Erre speciálisan képzett krumplifejű szakik alkalmazhatók, akik az adott tevékenységre specializálódtak és pótolják a felért javakat. És az egész játék pont erről szól:



hogyan organizáljuk össze az ellenfél földbe döngölését és az ehhez szükséges háttérgazdaság megteremtését. Külön szót érdemelnek a speciális opciók és effektek, amelyek igazán humorosak és különlegessé teszik a játékot: a vízben fickándozó halak például elkaphatók és kidobhatók a partra, ahol vergődni kezdenek (ennek persze nincs semmi hasz-

na, de marha jópofa), nemeg ha egy felgyújtott és ezáltal magatehetetlen krumplifejűt megragadunk, akkor nyugodtan rádobhatjuk a saját házára, mire az is lángra kap (ennek hasznát azt hiszem nem kell elemezni). A komputeres ellenfelek intelligenciáját speciális rutin szabályozza, amely tanulékony és a más kárából is okul - egyszerűen nehéz dió! Jó hír, hogy PC-n kívül Amigára is megjelenik a közeljövőben.

DIGITAL INTEGRATION

A szimulátorairól híres **DIGITAL INTEGRATION** igazi csemegével rukkolt elő hamarosan. Legújabb játékuk, az **APACHE LONGBOW** neve mö-



gött az amerikai légierő csúcshelikopterének eddigi leghűbűbb bemutatása bújlik meg. S ez nem túlzás: a játék fejlesztésében részt vett számos magasrangú tiszt az amerikai légierő kötelékéből és a félelmetes pusztítóerejű és gyorsaságú gép előtt a grafikai megoldások maximalizálásával is tisztelegtek az alkotók. A már megszokottá váló mozgató és megjelenítési technikákra (texture mapping, Gouraud shading, light sourcing) építve szédületes megoldásokat produkáltak a játék készítői. Optimalizálták a 3D-s megjelenítési rutinokat, így kevesebb "számolással" részletgazdagabb és gyorsabb mozgásra



nyílik lehetőség. A helyszínek Jemenben, Cipruson és Koreában találhatók, 10 féle gyakorlórepülés, 60 féle éles harci helyzet és 3 kiemelt hadművelet között válogathatunk kedvünkre. A játék különlegessége az SVGA mód, amelyet azonban csak "erőművekkel" rendelkező Pentium-tulajdonosoknak szánnak, a 486-os, 60 MHz-es masinák VGA felbontás mellett mutatják meg oroszlánkörmeiket. Megjelenését májusra tervezik, s így valószínű hamarosan viszontláthatjátok hasábjainkon...

IMPRESSIONS

Ahogy elnézem, a mostani összeállítás inkább a stratégiai játékok szerelmeit fogja lázba hozni, de hát nekik is kell egy-egy ünnepnap: az alábbiakban következő három cég is leginkább nekik okoz majd örömet. Kezdjük hát a stílus koronázatlan királyával, az **IMPRESSIONS**-szel. Igazi uralkodóhoz méltó program megjelentetésén fáradozik a cég **POWERHOUSE** címmel. Az elképzelt jövő-



ben játszódó alapsztori szerint a Föld energiatermelését 4 mammutvállalat tartja majd kézben, akik természetesen idővel egymás ellenfelei lesznek az egyre fogyó ásványkincsek utáni hajszában, az új energiaforrások utáni kutatások és kísérletek terén. Mi a "nagyok" egyikeként szállunk ringbe, hogy másik három vetélytársunkat bekebelezzük, elfoglaljuk piaci részesedésüket, átvegyük a korlátlan hatalmat az energiagazdálkodás fölött. A bonyolult pénzügyi manővereket és alaposan átgondolt taktikai lépéseket



igénylő játék SVGA grafika mellett, ikonos vezérlés segítségével, video-bejátszások és narrátor-kommentárok közepette folyik, s mindez Windows alatt. Grafikonok, táblázatok, képi és szövegbeli híradások, tanácsadók, szakemberek segítik munkánkat - tehát a hatalom minden eszköze a kezünkben van, csak ki kell tudni használni. A stílus egyik legkomplexebb játékka néhány hónapon belül megjelenik PC CD-re.

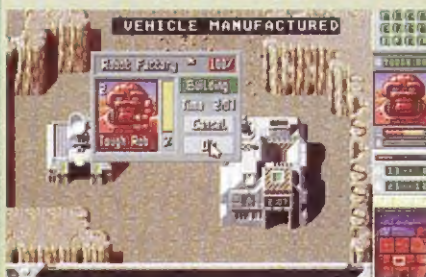
BITMAP BROTHERS

Az egyik legpatinásabb gárda, a **BITMAP BROTHERS**, amely eddig már végigjárta a játékegyesítés szar-

márletrájának valamennyi fokát a C64-től az Amigán át a PC-ig, most ismét valami egész extra dologgal készül előrukolni. Az egyszerűen megjegyezhető **Z** névre keresztelték el legfrissebb palántájukat, amelyben régi, bevált elemek



új szemszögből való megvalósítását tűzték ki célul. Valójában egy stratégiai játékról van szó, de jóval durvább, fémesebb, és "hirtelenebb lefolyású" mint elődei (lásd Dune II, SimCity). Robotok, droidok és egyéb futurisztikus teremtmények öldöklő küzdelme a játék, amelyben a taktika a másik kiírtására és a saját területeink megóvására korlátozódik. A porhintés után néhány konkrétum: 5 különböző planétán folyik majd a küzdelem, melyek mindegyike övezetekre, zónákra van osztva. A terület két átellenes pontján vonul fel a két szembenálló fél, közöttük hatalmas sziklarengések, folyók, tavak, erdőségek terülnek el. A cél, hogy ellenfelünket bármi áron legyűrjük: elfoglaljuk vagy elpusztítsuk bázisát, elorozzuk tőle valamennyi birtokát és ezzel együtt termelőeszközeit vagy egész egyszerűen kiüldözzük a térképről. Ennek véghezvételéhez már a játék legelejétől fogva fegyverek egész arzenálja és komoly hadsereg áll a rendelkezésünkre, amelyhez a hátszágban folyamatosan és feszített tempóban dolgozó ember- és eszközutánpótló mechanizmust kell kiépítenünk. Mint láthatjuk, igencsak "hadi" jellege van a játéknak, illetve másik fő ismérve a programnak, hogy nem kell napokat azzal bíbelődnünk, hogy egy valamirevaló armadát összehozzunk, hanem azonnal az akció hevében érezhetjük magunkat. Ez utóbbi nem titkolt szándéka a fejlesztőknek, akik azt vall-



ják, hogy "egy valamire való háborús játék legyen akciódús". Ez minden bizonnyal maradéktalanul sikerülni fog nekik. A projekt befejezése nyár végére, megjelenése pedig PC-re és PC CD-re várható.

INFOGRAMES

Boldog idők várnak hamarosan a PC-s stratégákra, ugyanis a hamarosan megjelenik az **INFOGRAMES** jóvoltából a furu nevű, de annál bombasztikusabb alapötletű **A IV NETWORKS**. Ugyan az Infogrames a témában eleddig tapasztalatlan, ám direkt e projekt számára szerződötett fejlesztőgárdájával egy igazán egyéni megvalósítású és felfogású gazdasági szimulációt készülni akar dobni. A játékban egy multinacionális cég leányvállalatának irányítását kapjuk feladatul, azzal a céllal, hogy adott időn belül bizonyítsuk rátermettségünket a számos lábon álló cég egészének irányítására, ugyanis a társaság feje eddig ki nem derített okból kifolyólag lezuhant magánrepülőgéppel



valahol a szerb határ közelében. A SIM-családra emlékeztető játék csak kívülről utal az elődre - belső tartalmát tekintve teljesen más síkon mozog. A nagyon komoly közgazdasági, jogi és pénzügyi ismereteket, villámgyors döntéseket és politikai affinitást igénylő játékot a kiadó is inkább



"tapasztaltabb" (értsd: 25 év feletti) korosztálynak ajánlja. Tőzsdézés, spekuláció, management, vállalati struktúrák átformálása, hosszútávú befektetések - ezek a kulcsszavai a játéknak. Ami pedig az igaz szenczió: az Infogrames különdíját ajánlott fel annak a játékosnak, aki a játék megjelenése után adott idő alatt, adott szabályok és elbírási kritériumok alapján a legmagasabb szintre jut a játékban. Természetesen állandó telefon és BBS vonal áll majd a jelentkezők rendelkezésére. Az ötlet valóban forradalmi, nem?! Aki nem akarja lekésni a lehetőséget, az májustól keresse a szakboltokban.

EZÜTTAL A TENGEREK MÉLYÉN ARAT A HALÁL

Gondolom a leírásból kitűnik, a játék nem nyerte el maradéktalanul tetszésemet. De hát én telhetetlen vagyok, s kedvenc cégem-



SZÓVAL EZ AZ UFO FOLYTATÁSA...

TERROR FROM THE DEEP



Az előző részhez képest mindössze két új gomb, funkció, jelent meg, melyeket szerintem egy játékos minden szökeőben egyszer használ. (Mindkettő a csatában használható; az egyikkel emberünk leterdeséhez tudunk minden körben időt tartalékolni, a másikkal pedig katonánk fennmaradó időegységeit törölhetjük.) További érdekesség, hogy megszűntek az első változatnak, a játékot is megnehezítő hibái. (Például csata előtt az emberek felszerelésekor lapozhatunk a rendelkezésünkre álló tárgyak között.)

sen ide tartozik az is, hogy a felhasználható fegyverek választéka is teljesen kicsérélődött. Ebben a részben katonáink felszerelésekor külön problémát okozhat, hogy csatáink egy részét a tengerben, másik részét a szárazföldön kell megvívunk, s egyes fegyverek csak víz alatt működnek.

JÓTANÁCSOK

A játék elején érdemes a Föld stratégiai pontjain bázisokat telepíteni. Ezeket eleinte csak rövid és hosszútávú radarral (sonar) és védelmi berendezésekkel szereljük fel. Így az UFO-k minden megmozdulását szemmel tudjuk követni a háború folyamán. Foglalkozassunk minél több tudóst, hiszen a beléjük fektetett viszonylag kis összegért nagyon gyorsan megtérül. Minden csatában próbáljunk néhány idegen lényt élve elfogni (erre speciális fegyvereket találunk az arsenálban), mert a legfontosabb információkat, például az ellenséges bázisok helyét csak a foglyokból lehet kiszéni. A nagyobb támaszpontok túlerővel



t ő l
megint vala-
mi újat, ismeret-
lent vártam (talán épp
azért vagyok velük ilyen
kritikus, mert eddig így el-
kényeztettek). Mindezek ellenére
a program nagyon jól sikerült, bátran
merem ajánlani mindenkinek, aki szereti a
stratégiai játékokat, hiszen egy biztos: a feladat
megoldása hetekig tartó agytornát és kellemes ki-
kapcsolódást fog nyújtani a műfaj kedvelőinek.

576^{KByte} ÉRTÉKELŐ

TERROR OF THE DEEP

grafika

hang/zene

kezelhetőség

k i h i v á s

ÖSSZEHATÁS **92%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

GIGANTIKUS ROBOTOK HÁBORÚJA

AMIKOR EGY JÓ ÖTLET ÉS EGY JÓ SZTŐRI GYENGE KIVITELEZÉSSSEL PÁROSUL...

Miután legalább negyed órát gondolkoztam, hogyan kerüljek be a Virgin legújabb tucattermékéért, a sötét jövő háborúiba kalauzoló Iron Assaultot, úgy döntöttem a játékkal kapcsolatos első benyomással kezdem. Nos, az első benyomás az volt, hogy minek vettem ilyen sz** hangkártyát, amivel kapcsolatban az utóbbi időkben elég sok kompatibilitási probléma merült fel. Aztán hosszas "játszadózás" után végül sikerült hangot kicacsarnom a gépből, ám a játéktól ezután sem lettem



A harcok közben a lakóházak is megsínylik a pusztítást

úgy egyre fejlődik a haditechnika, így a kezdeti két robot és három fegyver helyett a játék vége felé már 10 gépezet, és 21 fegyverzet közül választhatunk. Ezek persze nem hangzanak rosszul, de hozzá kell tennem, hogy a játéktól kidolgozása messze elmarad a már említett Doomtól, például csak egy szinten mozoghatunk, tehát soha nincs egy egy lépcső vagy valami hasonló, s a terep maga is roppant unalmas. Elég ha annyit mondok, hogy mindig csak egy téglalap alakú térképen tudunk mozogni, amelynek minden birtoka le van határolva. Hogy ezt szemléletesen érzékeltessem: képzeljétek el egy városrészt, amiből nincs kivezető út. No persze néhol be lehet menni az ellenség bázis-épületeibe, de ezeknek a járatai sem vezetnek ki labirintusoknak.

AZ INTRO

Először is kezdődött azzal a "csodálatos" introval, amely - enyhén túlzással - engem rögtön a Magyar Televízió '80-as évek elején vetített "Pirx Kaplány" című műremekére emlékeztetett. (Tudjátok, amelyiken kinagyított matchboxok gurultak a vetített háttérben.) Kedves Virgin! Elismerem, hogy sok munka fekszik ezekben a '70-es évek amerikai fantasztikus filmjeinek hangulatát idéző bábfilmekben, de hát könyörgöm: az ezredforduló küszöbén, amikor a számítógépes animációk soha nem látott csodákra képesek, minek kell kiszúrni ilyen betétekkel pont a számítógéporajonok szemét?!

A JÁTÉK

No persze az intro és az átvezető képsorokat nem kikiztem volna ki ennyire, ha maga a játék fel tudna mutatni valamit. Am erről szó nincs. A játéknak a lázadó oldálán mi egy gigantikus méretű "lepegető" robotot irányítunk, s a zsarnok mammutvállalatok hasonló szerkezeteinek kilövése, meg persze a küldetésben meghatározott feladat teljesítése (mint például ellenségtől hadianyag zsákmányolása) a cél. Mindezt Doom-szerű texture-mapped grafikán tehetjük több mint 50 küldetésen keresztül. Ahogy haladunk előre, a küldetéseken.



Ajaj, úgy tűnik, ez pillanatokon belül tüzelni fog.



Egy kis éjszakai vadászat

AZ ATMOSZFÉRA

A játékmenet sem túl változatos: óvatosan megközelíteni az ellenséget Entenel befogni, indítani a rakétát, kész. A funkcióbillentyűkkel határozhatjuk meg, hogy mi legyen az irányítófülke monitorán, az ezen megjelenő opciókat pedig az 1-0 billentyűkkel állíthatgatjuk. A jegyvereink közül a Backspace-szel válogathatunk, a célzázhoz pedig lehetőség van a robotnak csak a felső testét forogtatni.

ni (a numerikus billentyűzetten "7" és "9"). Ha végeztünk a feladatunkkal, F10-zel hívhatjuk az űrkompot, ami visszavisz minket a bázisra.

EGY-KÉT JÓ ÖTLET

Hogy azért ne mondhasák, hogy túl rosszmájú a kritikám, megemlítem a program pozitívumait is. A legjobb dolog persze az, hogy lehet két komputert "linkelve" ketten egymás ellen játszani, így tehát még izgalmasabb is válhat a játék. Sokat lendítenek az átlagú mélypontra lévő hangulaton előtünk digitális



Tájkép csata után..

zált üdvözlőgásai és karomkodásai, amelyeket egy-egy ellenség kilövése után ereszt el. Frankón megcsinálták a lövedékek becsapódását, mármint ahogy a sötétben tevékennek ezek a helyek. Ezen kívül a játképek szinte mindig el lehet pusztítani a házakat romokká lehetjük, ha pedig átgazolunk egy villanyoszlopon, az szépen alhang. Mindezek természetesen nagyon jó ötletek, de önmagukban kevesek. A játékok tehát csak a Doom stílus elvetemült rajongójának ajánlanám, azoknak, akik minden ilyen fajta játékok begyűjtének. Ha azonban egy átlagos vásárló hozzám fordulna tanácsért, én ebből a kategóriából inkább a Descendet javasolnám.

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELO
IRON ASSAULT KIJÁJA:
VIRGIN

VIADJA:
VIRGIN

grafika																							
hang/zene																							
kezelhetőség																							
kihívás																							
																							
																							

ÖSSZEHATÁS **51%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA CPU: 386	
	CD: 1 ZENE: SB SBPRO CU: ROLAND ADLIB	

PREMIER MANAGER

t will be
orning
edical b
at the
complete
Il then hop
all up aga
ernbley, na
another qu
eam last
goal at the
Accrington

0TH FINALS
HE TOP 10
THE SPO
EUE

0TH FINALS
HE TOP 10
THE SPO
EUE

A menedzser játékok már C64-en is a legjobb helyeket foglalták el polcainkon. Ez persze érthető is, hiszen a sport minden fajtáját - még a számítógépest is - szívesen üzöm, s ezt csak még érdekesebbé teszi egy kis agytorna. Ezért is örültem, amikor megérkezett a Gremlin Interactive programjának legjobb változata, hiszen úgy tűnt, a cégek már megfellestedtek erről a műfajról.

A Premier Manager harmadik változata igen sok érdekes újítással szolgál. Tökéletesedett a csapat edzése, a taktika összeállítása, valamint a játékoskereskedelem, és megjelent egy segédmenedzser, aki munkánk elvégzését könnyítheti. A grafika szintén sokat szépsült, szóval minden együtt van egy jó játékból.

LÁSSUK A MEDVÉT!

A program ellenfeleinket, a csapat körül dolgozókat és magukat a játékosokat is erősségük szerint nyolc csoportba osztja (Fair - gyenge ... The Ultimate - tökéletes). Az első három csoport további öt szintre oszlik, amit a csillagok száma jelez. Egy játékos értékelését hat alapvető képessége határozza meg: Handling - labdakezelés, Tackling - szerelés, Passing - passzolás, Shooting - lövés, Heading - fejelés, Control - cselezés. Mindehhez hozzáadódik a játékos fittsége, ami a sérülések valószínűségét befolyásolja.

A játék elején rögtön a sűrűjébe csöppenünk: le kell kötnünk az idény előtti edzőmeccseket. Legfeljebb 4 ilyen játszhatunk. Először nyomjuk meg a megfelelő számot, majd a listából válasszunk egy csapatunkhoz illő ellenfelet. Ezután megjelenik a főképernyő, ahol mindent az ikonok nyomogatásával érhetünk el. Itt a következő lehetőségeink vannak:



■ Így helyezkednek a játékosok, amikor az ellenfél jobbszélsője meglódul.

Lemez: Itt menthetjük lemezre a játék állását, valamint a csapat taktikáját. Így különböző taktikákat is készíthetünk csapatunknak, s kipróbálhatjuk, melyik ellenféllel szemben melyik a legsikeresebb.

Kérdőjel: A játék opciói. A program töménytelen in-

A PM3-ban bajnokságot nyerni még egy igazi menedzsernek is becsületére válna.

formációt közül menet közben, melynek nagy része teljesen érdektelen egy harmadik ligás csapat számára. A felesleges dolgokat itt kapcsolhatjuk ki.

Játékospiac: Ebben az ablakban történik a játékoskereskedelem legnagyobb része. Az ablak alján a második ikonnal nézhetjük végig a felkínált játékosokat. A harmadik gombbal különböző képzettségek szerint rendezhetjük sorba a labdarúgókat. Ha valamelyik megtetszik, egy gombnyomással a nevén, s a kép tetején megjelennek a részletek. A kiválasztott játékos az első ikonnal vehetjük meg. Ekkor kezdődik a licitálás, melyben az összes, a játékos iránt érdeklődő klub részt vesz (persze lehet, hogy az igazgató egy fillért sem ad a vásárlásra, s ilyenkor üres kézzel mehetünk haza). Az árverés során minden csapat háromszor emelheti kezdő licitját, s a végén a legtöbbet ajánló klub viszi a játékosát. Végül a negyedik gombbal saját csapatunkból jelölhetjük ki azokat, akiket szabadlistára teszünk. Ekkor megjelennek a kijelölt játékosra érkező licitek, s csak a legjobbat kell kiválasztani közülük. Az is előfordulhat, hogy a játékos nem fogadja el az új állást, például kis fizetés miatt.

Pálya bővítése: Itt tudjuk a stadiont fejleszteni, modernizálni. Először ki kell választanunk, mit akarunk felújítani a stadion körül. Ekkor bal alul az egér nyomogatására sorban megjelennek a bővítési lehetőségek. Az építkezést a vakolókannálál kezdhetjük meg. A stadionban építhetünk ülőhelyeket, fedett lelátókat, ajándékboltokat, talajfűtést, világítást, eredményjelzőt és parkolót. Ezen túl javíthatjuk a biztonsági berendezéseket (amikor magasabb osztályba lép csapatunk, ezt mindenképpen meg kell tennünk) és megalapíthatjuk a pártolók klubját.

Hirdetések: Itt a pálya négy oldalát határoló palánkokat adhatjuk ki hirdetőknak. Az ajánlatok között válogatva a pénz mellett (néhányik egy összegben fizet, mások hetente utalják a pénzt) érdemes azt is figyelni, hogy ez az összeg hány hétre szól és hány palánkot foglal el.

Csapatösszeállítás: A kép alján nyolc ikont találunk. Az elsőre egy lista jelenik meg, melyben játékosaink értékelését látjuk. A sor elején a kezdők állnak, majd a cserék következnek. Ha fel akarunk cserélni két játékos az elsőt a bal, a másodikat a jobb egérgombbal

kell kijelölnünk. A lista első 11 játékos kezd, a következő 3 pedig csere lesz a következő mérkőzésen.

A második gombbal a játékosok taktikáját határozhatjuk meg. Beállíthatjuk, hogy támadásnál mennyit passzoljon, fusson és milyen messziről lőjön, passzolásnál milyen távolságra és mennyire íveltten adja a labdát, valamint védekezésnél mennyire legyen kemény a szerelés. Eközben, ha a jobb egérgombbal rábőgünk a játéktér egy pontjára, a bal gombbal megadhatjuk, hova menjenek játékosaink, ha ebben a tartományban van a labda.

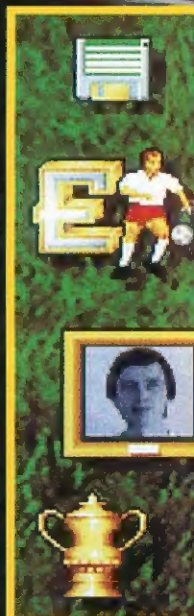
A következő gomb a csapat taktikája. Itt adhatjuk meg, ki legyen a csapatkapitány, ki rúgja és ki kapja a kirúgásokat, szögleteket, szabadrúgásokat, büntetőket. A csapat felállítását 8 forma közül választhatjuk ki (Tactic). Ezeket a formációkat meg is változtathatjuk (kliccelés a játékos nevén, majd új helyén a pályán).

A negyedik gombbal játékosaink meccs statisztikáját kapjuk, míg az ötödikkel csapatunkat a következő ellenfelünkkel hasonlíthatjuk össze. A következő ikon az orvosi szobát jelzi. Itt választhatunk, hogy sérültjeinket a csapat orvosa, a kórház vagy a közeli szanatórium ápolja. Természetesen az utóbbiak költségei sokkal magasabbak, de általában gyorsabb és biztonságosabb a gyógyulás (és bizonyos sérüléseket orvosunk nem is tud kikúrálni).

A hetedik ikonnal az eddig lejátszott meccsek adatait olvashatjuk végig, míg az utolsóval játékosaink nevét írhatjuk át. A fiatal játékosokkal érdemes rögtön öt éves szerződést aláírni.

Menedzser: Itt saját, a liga, a kupák és a legutóbb lejátszott meccsek teljes történetét böngészhetjük végig.

Aktatás: Itt üzleti dolgainkat és a személyzettel kapcsolatos feladatainkat végezhetjük el. Alul az első négy alakkal négy segítőnket érhetjük el (persze csak akkor, ha van pénzünk ilyen alkalmazottakra). Nekik a következő feladatokat adhatjuk: Spy On ... - következő ellenfelünk taktikáját, a játékosok helyezkedését fürkészi ki, Report On Club ... - A kiválasztott klub és játékosainak adatait kapjuk. Search For Type ... -



megadott képességű játékos keres. *Negotiate Free* - Ingyenes igazolási lehetőségeket keres.

A súlyzóval játékosaink edzésprogramját állíthatjuk össze. Minden képességre (a Train gombot nyomogatva válogathatunk köztük) külön megadhatjuk, hogy azt milyen intenzitással (Intense) gyakorolja emberünk. Ha egy játékos túl sokáig keményen dolgoztatunk, az edzés közben komoly sérülést szenvedhet.

Hogy az edzések minél hatékonyabban legyenek, specializált edzőt is felvehetünk (azt, hogy milyen területre specializálódott, a neve utáni rövidítés jelzi).

A következő ikonnal az ificsapattól kérhetünk játékosokat. Természetesen itt is meg kell adnunk, milyen képességeket tartunk fontosnak (Type of Youth ...).

A bürönddel játékosainkat biztosíthatjuk sérülés ellen. A biztosításoknak három csoportja van, az elsőben csak a sérült játékos bérét fizetik, míg az utolsóban a csapat is kap valami kártérítést.

Ezután az igazgató következik, aki eddigi tevékenységünket értékeli. Tőle lehet további pénzt kérni (Apply For Money), ha gyorsan szükségünk van rá, illetve leadhatjuk lemondásunkat is.

A sort az állásközvetítő iroda zárja. Itt a segítőként alkalmazható embereket találjuk. Egy ember fölveteléhez egyszerűen a nevére kell kattintani. Saját alkalmazottainkat szintén egy gombnyomással ruháztat ki (ekkor két havi bérét is kell fizetnünk).

Telefon: A telefonkönyv első lapján játékosaink telefonszámát, nevük előtt pedig a szerződésükből hátralévő évek számát látjuk. Ha felhívjuk valamelyiket, jutalmat adhatunk neki (ami javítja a morálját). Kirúghatjuk (Sack The Player). Illetve új szerződést köthetünk vele (természetesen ekkor érdemes egy kicsit alkudozni).

A következő lapokon a többi klub számai sorakoznak. Valamelyiket felhívva, a csapat játékosainak listája jelenik meg (a név előtt a legerősebb képességét jelző rövidítéssel). Az itt kiválasztott játékos megvehető vagy néhány hétre kikölcsönözhető. Kikölcsönözni egyszerre csak két embert lehet. Vásárlásnál, ha a játékos eladói, meg kell adnunk, mennyit kap a klub, a



■ Ez egy menedzser játék képernyője. Elég szokatlan, ugye?

patunk és játékosaink taktikáját, valamint megnézhetjük az ellenfél adatait.

Szünetben játékosaink értékelése jelenik meg a képen. Nyenker a kép alján a csapatösszeállításból már ismert ikonokat találjuk.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE...

A bajnokság végén mindenki megkapja a maga értékelését, amely lehet jó és rossz is. Ha a csapatnak rosszul megy a játék vagy a csőd szélére került, valószínűleg az új idényre új menedzsert keresnek, azaz szedhetjük a sátorfánkat. Ha viszont jól fut a szekér, előfordulhat, hogy nagyobb csapatok ajánlanak szerződést. Ezek a klubok az értékelő kép jobb alsó sarkában jelennek meg. Az egyes ajánlatokat a csapat nevét megnyomva nézhetjük meg (itt a legfontosabb a szerződés hossza és az aláíráskor fizetett összeg!). Nem érdemes túl gyakran klubot cserélni, mert azt az igazgatók nem nézik jó szemmel.

A Premier Manager 3 az egyik legteljesebb menedzser program, amivel találkoztam. A játékban, talán a szertartást kivéve minden, a csapat körül tevékenykedő szakember és segítő munkáját el kell végeznünk, kezdve az utánpótlás csapat felkészítésétől az ellenfelek taktikájának kikémleléséig. Ez persze egy kezdő igazgatónak eleinte kissé átláthatatlan lesz, a gyakorlottabbak számára azonban aranyhánya a program. Szóval mutassuk meg Európának, hogy mi magyarok még mindig értünk a focihoz.

■ Néhány játékosunknak már ideje meghosszabbítani a szerződését.

teljesítményének alakulását, a lejátszandó meccsek listáját, a legjobb góllövőket és a hírek adatait találjuk.

Kupa: Az összes hazai (angol) és nemzetközi kupa adatait rejti.

Fax: Ide érkeznek a hírek díjakról, sérülésekről, játékosok eladásáról valamint a számlákról. Ha valami új hír jött, a gépen megjelenik a Fax In felirat.

Pénzügy: Itt megint egy csomó ikon található a kép alján. Az elsővel a klub aktuális anyagi helyzetéről, míg a második az éves bevételről és kiadásokról kapunk tájékoztatást. A következő a felvett kölcsönöket mutatja, a negyedikben pedig további kölcsönt kérhetünk (először az időtartamot, majd az összeget kell megadni). Ezután jön a fizetésre fordított összeg, a jegy (itt lehet beállítani az ülő és állóhelyek árát) és reklámbevételek. A sort a pályá állapota és értékelése zárja.

Sip: Minden munkánk eredményét itt mérhetjük

le, hiszen következik a mérkőzés. A meccset egy menedzser játéktól teljesen szokatlan módon látjuk, hiszen a kis figurák szaladgálnak a pályán, s rúgják egymásnak a labdát. Igaz, csak imitálják a játékot, de csapatunk erős és gyenge pontjait ez is jól mutatja. A játék sebességét a bal alsó sarokban lévő nyílakkal változtathatjuk. A jobb felső sarokban a játékos és a labda nyomogatva a grafika minősége módosul. A táblán módosíthatjuk csap-



■ A főmenü nem sokat változott az előző verzióhoz képest.

A játékos, mennyi időre szól a szerződés és mi lesz a fizetés (ez a módszer elég sokba kerül). Így csak olyan játékosokat érdemes venni, akiknek lejárt a szerződésük vagy akik csapatunknál nincsenek benn a kezdők között.

Statistikák: Itt a bajnokság állását, csapatunk

576 ÉRTÉKELO
PREMIER MANAGER 3
KIDJÁ
GREMLIN

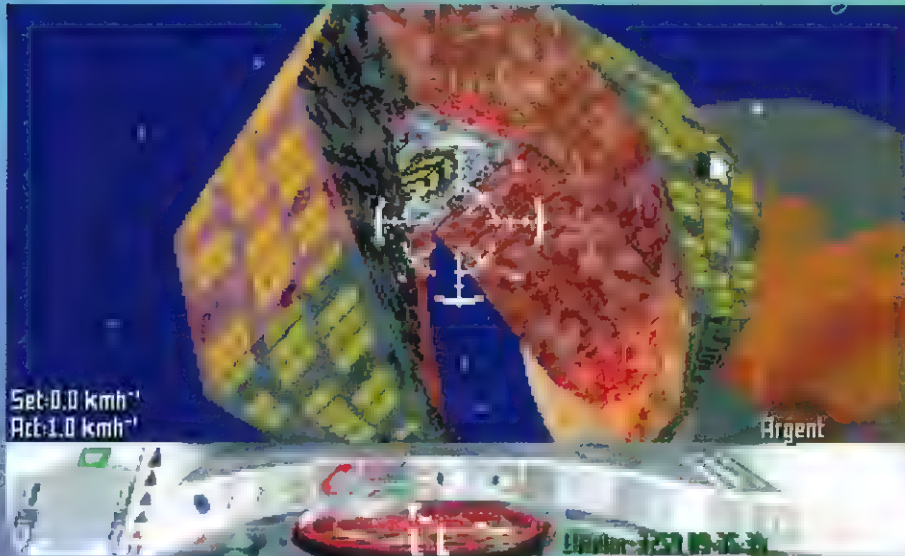
grafika:
hang/zene:
kezelhetőség:
kihívás:

ÖSSZTARTÁS
84%

PC: RAM: 2MB HD: 5MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

ÖTVEN ÉVVEL A FRONTIER UTÁN FIRST ENCOUNTERS

Bizton állíthatom, hogy az Elite talán az egyetlen olyan játék, amelyet még soha senkinek nem sikerült lemásolnia. Az az összetettség, amelyet ez a játék nyújtani tud, egyszerűen felülmúlhatatlan, hiszen mi irányíthatjuk saját sorsunkat, lehetünk becsületes kereskedők, katonák, vagy választhatjuk a jóval veszélyesebb, ámde jövedelmezőbb kalózkodást, fejdázást is - vérmérsékletünkön függően. Ezúton kérek bocsánatot azoktól, akiknek már a könyökükön jön ki egy újabb leírás, de azt hiszem, hogy ez egy olyan játék, amely igazán megérdemli azt, hogy a kezdők is megismerjék.



■ Jól figyeljétek meg, mert ez a ROSSZ oldal!

EGY CSECSEMŐNEK MINDEN ELITE ÚJ

A játékban egy űrhajó kapitányának szerepében találjuk magunkat. Célunk az, hogy mi legyünk a legjobbak, leghírhedtebbek az egész galaxisban, tehát hogy a birodalmi besorolásban az "elite" fokozatot elérjük. Ehhez természetesen nem elég az a hajó, amelyet a játék legelején kapunk, hanem bizony kemény munkával pénzt kell keresnünk új hajókra és azok felszerelésére. Ez a pénzszerzés a játéknak az a része, ahol annak sokrétűsége igazán meglátszik. Ha a békés módszerek mellett döntünk, nagy rakodóterű szállítóhajókat kell vennünk, hogy a bolygók közötti kereskedelemben egy-egy fordulóval minél nagyobb hasznot tudjunk elérni. Ha azonban kockázatos akciókba fogunk, katonai megbízatásokat vállalunk el vagy kalóznak állunk, gyors, erős fegyverzetű, páncélozott hajókat kell szereznünk, amelyeknél a rakodóter hiánya abszolút mellékes. Mindegy, hogy mit választunk, legvégülül úgyis agresszorként kell fellépünk, mert az Elit fokozat elérése (és általában a szintlépés) csak úgy lehetséges, ha utunkat űrhajóroncsok szegélyezik. Az egyre magasabb szintre kerülésnek persze vannak hátulütői is, mert így egyre több fejdázás fog ránk támadni. Persze nem kell megszeppenni, mert mire ez a veszély felmerül, pilóta- és harci tudásunk már feljavul annyira, hogy az egyre hevesebb támadásokat is könnyedén vissza tudjuk verni.

A First Encounters valójában az Elite harmadik része, a Frontier kis mértékben tuningolt kis-

öccse. Az igazi változást az jelenti, hogy most már gyakorlatilag az egész játék egérrel vezérelhető, a billentyűzetet akár el is rakhatjuk. A kisebb változást a javított grafika, valóság-hű domborzattal rendelkező bolygók és az új űrhajók jelentik (hiszen a játék, mint az tájékoztatójából kiderül, a Frontier eseményei után játszódik ötven évvel). Újdonság az is, hogy néhány (árkategóriájában jelentősen eltérő) hajónak a műszerfala is eltér. Az egyik legnagyobb és legizgalmasabb újítás azonban nem ez, hanem a Thargoid faj újbóli felbukkanása. Míg a második részben ezek a rovarok teljesen eltűntek, itt újra felvehetjük

A bonyolultabb műveleteket egy ikonos segítségével hajthatjuk végre. Az ikonok az alsó sorban helyezkednek el, ahol az egérrel könnyen elérhetőek és áttekinthetőek (akinek ez az irányítási módszer nem kényelmes, az F-gombokkal is használhatja őket). Lássuk tehát sorban, mik is ezek:

- bal oldalon egy **stilizált űrhajó** képét láthatjuk. Ennek segítségével a motorokat kapcsolhatjuk és a futóműveket húzhatjuk ki-be, valamint az extra felszereléseket alkalmazhatjuk: navigációs üzemmódban az autopilotát, harci üzemmódban a rakétákat, aknákat, az automata célzóberendezést, a "hyperspace cloud analyser"-t, az ECM-et, a chaff-szórót, a radar mappert használhatjuk.

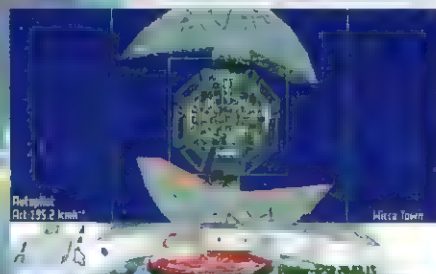
- a **nyilakkal** az időgyorsító "erejét" állíthatjuk be. Hosszabb utakra érdemes maximumra állítani (veszély esetén úgyis visszakapcsol), míg dokkolás alatt akkor is érdemes kikapcsolni, ha van automata pilótánk. Segítségével le is állíthatjuk az időt (valójában saját magunkat felgyorsítva), amelynek akkor vehetjük hasznát, ha villámgyors beállításokat akarunk végezni.

- a **SZEM**-ikkonnal a különböző nézőpontok között váltogathatunk.

- a **LISTA** sorban klírja saját és hajónk adatait, tehát a rakományt (itt tudjuk a hipertéren kívüli utakra újratankolni gépünket illetve kidobni a felesleges rakományt), a felszereléseket, az elvállalt küldetések fontosabb pontjait és személyes besorolásunkat különböző csillagközi szervezeteknél.

- a **TÉRKÉP** ikonnal adatokat kérhetünk egyes rendszerekről (felépítése, bolygóinak és állomásainak neve), azok gazdasági és politikai orientáltságáról, valamint ami számunkra a legérdekesebb, a fontos és kevésbé fontos export- és importcikkeikről. Ezek az adatok kereskedelmi stratégiánk kialakításához elengedhetetlenek. A térképen egyébként a kurzor-nyilakkal mozoghatunk, a lila kereszt jelenlegi rendszerünket jelzi, a zöld a megadott célt. Itt olvashatjuk a két rendszer távolságát is, amely nem árt, ha kisebb, mint hajónk hatótávolsága, **különben nem tudunk odaugrani!**

- a **TELEFON** a kommunikációs eszköze. Az



■ Autopilotával sokkal könnyebb az élet.

velük a harcot, melynek végén a mi kezünkben lesz a döntés: eltöröljük-e ezt a fajt örökre a galaktikából, vagy meghagyjuk életüket. Addig azonban, amíg ekkora hatalomra szert teszünk, hosszú út áll előttünk.

IRÁNYÍTÁS

Az irányítás berendezései minden hajón ugyanúgy működnek, legyen az anyahajó vagy kereskedő. Hajónkat az egér jobb gombjának nyomtatartásakor irányíthatjuk, míg mindkét gomb megnyomásával tüzelhetünk. A hajó mozgása már ismerős lehet a Frontierből, tehát hajónk "lendül", azaz nagy sebességgel haladva elég sok idő kell, míg gépünk végre engedelmeskedik. A pillanatnyi haladási irányunkat egy kisebb célkereszt jelzi.



■ Elég rozoga ez a kikötő: folt hátán folt.

űrben haladva segítséget hívhatunk vele vagy ártistát, leszállási engedélyt kérhetünk egy állomástól, míg bedokkolva a rendszer adatbázisába léphetünk be, de erről később.

- a **MÓDVÁLTÓ** az űrhajónk számítógépét

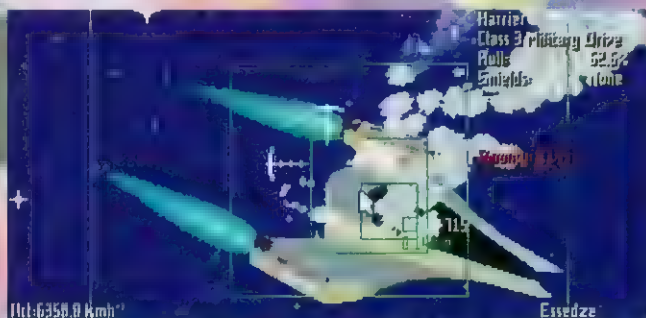
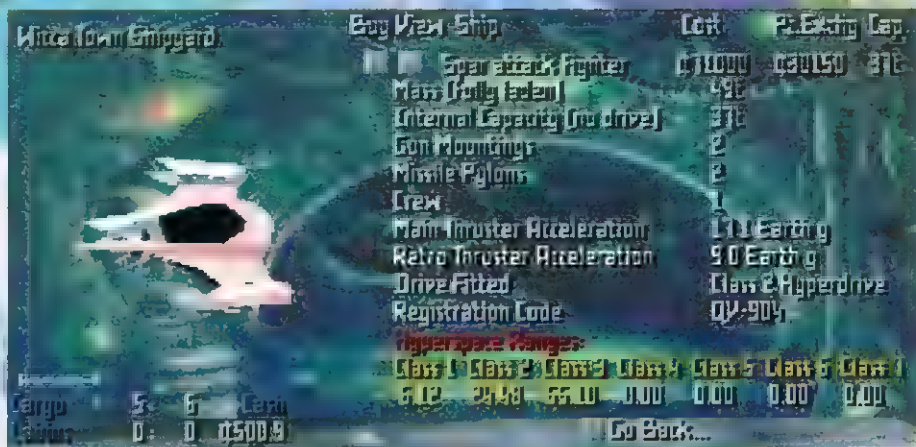
kapcsolja navigációs és harci mód között. Az első a dokkolást és utazást (autopilotát), a második a harcot (rakéták, stb) segíti.

- a többi ikon a nézőpontokat változtatja. Ezek közül a **rakéta-látszóget** meg kell vásárolni (semmi haszna, de látványos), a **toronyból** pedig csak akkor nézhetünk ki, ha hajónk van ilyen.

- az utolsó előtti ikonnal a **HARCI-SCANNER** kapcsolható be, mellyel sokat áttekinthetőbbé válik a csatatér. Ez ugyanis a teljes képernyőre vetődik, így szolgáltat információt.

- a legutolsó ikonnal a **MENTŐKAPSZULÁT** lehetjük ki, mely automatikusan visszavisz kiindulásihelyünkre, a benne foglalt biztosítás eredményeként pedig egy alapfelszereltségű hajót kapunk. Eredeti hajónk rakományával együtt elvész ugyan, de pénzünk megmarad.

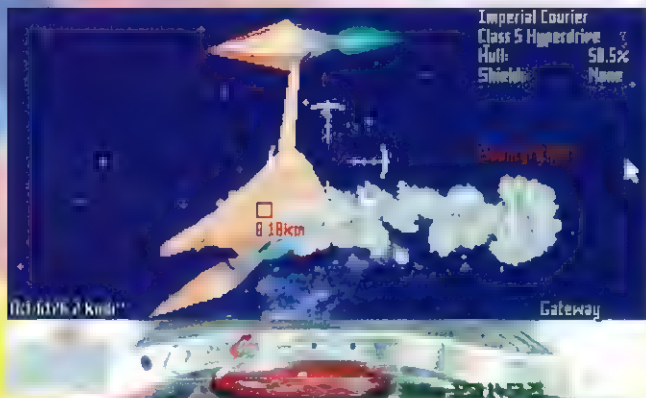
az ikonok melletti kis zöld kockával célállomásunkat adhatjuk meg az autopilotának (ha van navigációs komputerünk), a fecnival pedig ki-be kapcsolhatjuk az azonosítást segítő fellakatokat.



■ Ellenfeleink értékes darabjaiból extraprofita tehetünk szert.

AZ ÁLLOMÁSON

Az állomásra dokkolva sokféle lehetőség nyílik meg előttünk. Egyrészt hajónkat tuningolhatjuk,



■ Na ez már egy komolyabb ellenfél.

szervizelhetjük vagy cserélhetjük le, másrészt elolvashatjuk a hirdetéseket, melyekben fontos vagy sok pénzt ígérő megbízásokat vállalhatnak el. Itt léphetünk kapcsolatba a feketepeccével is,

ahol az illegális árukat vehetjük meg, ha vállaljuk a nem kis kockázatot. A legfontosabb azonban az, hogy a piacon árukat vehetünk és adhatunk el, amely a legbiztonságosabb pénzkereset, ha nem is a leggyorsabb. Ezenkívül a rendőrségre jelentkezve bűnságainkat fizethetjük ki, valamint a birodalomban terjesztett újságokat olvashatjuk el, melyekben fontos adatokat találhatunk, melyek küldetéseink megoldásában segíthetnek.

■ Ilyen közelről esélyed sincs, publi!

FELSZERELÉSEK

Szerkóinkat az űrbázisokon fejleszthetjük és szerelhetjük be. Az egyes felszerelések ára planétánként változhat, de nem jelentős mértékben. Ha sürgősen pénzre van szükségünk, egyes tárgyakat el is adhatjuk. Most pedig következnek az egyes tárgyak leírása:

- **atmoszféra-pajzs**: akkor kell, ha olyan bázisra akarunk leszállni, amely egy bolygó felszínén van. Enélkül hajónk el fog égni.

- **autopilóta**: a leghasznosabb felszerelési tárgy, nagyon megkönnyíti az utazást és a dokkolást, bár néha meghiúsul. Alkalmazásához egy célt is meg kell adni.

- **autotankoló**: a bolygóközi utazásokat könnyíti meg azzal, hogy a raktérben található üzemanyaggal folyton utántölti a tankokat, így nekünk nem kell ezzel foglalkoznunk.

- **raktéri "life support"**: a levegőt, vizet igénylő (tehát élő) árukat akkor szállíthatjuk csak, ha van ilyenünk.

- **energiatöltő**: pajzsaink energiáját tölti folyamatosan.

- **menekülőkapszula**: már volt róla szó.

- **extra utaskabin**: csak akkor taxizhatunk, ha van ilyenünk. Mindegyikbe egy ember fér.

- **auto-szervíz**: gépünk testét tartja folyamatosan karban, megtakarítva ezzel a jelentős szervízkiadásokat.

- **"hyperspace cloud analyser"**: ha egy megtámadott hajó hiperugrást hajt végre, ezzel a

■ Na, majdnem elég a pénzem egy új hajóra!

műszerrel megállapíthatjuk, hova ment és mikor érkezik meg. Egy gyors hajóval elévágva még utolérhetjük.

- **navigációs komputer**: autopilotánknak könnyebben adhatjuk meg a célpontokat.

- **scanner**: a hajónk közvetlen környezetét mutatja, mint egy radar.

- **pajzsgenerátor**: egyértelmű.

- **radar mapper**: a becélt hajó adatait írja ki. A vérdíjakat is csak akkor kapjuk meg, ha van ilyenünk.

- **hyperdrive-ok**: az egyre magasabb verziószám egyre nagyobb megtehető távolságokat jelöl. Egy-egy hiperugrással így egyre messzebb juthatunk. A katonai verziókhoz katonai üzemanyag kell, mely drágább, de cserébe még nagyobb teljesítményt nyújt.

- **MB4 bánya**: távolabbi bolygókra helyezve kiaknázza annak ásványait.

- **plazmagyorsító**: elég, ha azt mondom, ez a fegyver minimum negyedmillióba kerül és legalább ötszáz tonna.

Mint a leírásból is kiderül, a First Encounters nem más, mint az Elite '95-re alakított változata. Új ötlet szinte egyáltalán nincs benne, de az alapötlet úgyis olyan jó volt, hogy fantasztikus grafikákkal megspékelve biztos nyaró mind a mai napig.

Ancy

576 ÉRTÉKELŐ
FIRST ENCOUNTERS
KIAJÁ
GAMETEK

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PTE
KORREKT
KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
88%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Ismét elfordíthatjuk a sluszkulcsot az Amigánkban

e l 6 -
nyűkre.

Alig egy éve, hogy elsőnek megcsodálhattuk az addig még ismeretlen új-zélandi Acid Software felülnézetű autóversenyt, a Skidmarksot, amely - nyugodtan mondhatjuk - elkápráztatót minden Amiga tulajdonost. A program pedig tulajdonképpen főképp csak azért készült, hogy bemutassa mit is tud az Acid Blitz Basic programozási nyelve. Nos a Blitz Basicen azóta sokat fejlesztettek, így feljavították autós játékukat is, mely nemes egyszerűséggel a Skidmarks 2 nevet kapta.

NÉZZÜK MIT TAKAR AZ A "2"-ES

A második rész értékelésekor meglehetősen könnyű dolgunk van, hiszen szinte egy időben jelent meg az igen hasonló stílusú ATR-rel. Az ATR mind grafikai, mind ötletességben tudott újat felmutatni az Overdrive óta, magyarul a Team17 valóban egy '95-ös követelményeknek megfelelő játékot adott ki. Ezzel

Az sem volt túl bölcös dolog, hogy egy gokartnak és egy Porsche-nek is ugyanazt a hangot adták. Még egy dolog negatív irányba változott: a féknyomok sokkal darabosabbak, "pixelesebbek" lettek.

A KÜLSŐSÉGEK UTÁN NÉZZÜK A TARTALMI ÚJÍTÁSOKAT

Amikor betöltjük a játékot, rögtön egy kellemes meglepetésben lehet részünk, ugyanis a töltőtetések alatt egy ACID feliratú golyót pattogtathatunk unaloműzőként. Az első rész óta négy újabb járgánnyal bővítették a választható kocsik repertoárját, köztük a "California Cow"-val ami nem más mint egy négy keréken guruló te-

osztani a képernyőt a multi-player funkció alatt. (Ezt viszont leginkább csak Hi-Res módban lehet élvezni, mivel normál felbontásban a belátható pálya olyan minimális, hogy lehetetlenné válik a kormányzás.) Négy játékosnál ez már sajnos nem működik, úgy csak egy képernyőn játszhatunk. Természetesen lehetőség van most is linkelésre, azaz két komputer összekötésére is, így akár nyolcan is versenyezhetünk egymás ellen. Ugyanebben a menüben még egy dolgot művelhetünk: lakókocsit köthetünk az autók után. Ezt azonban szintén sajnos csak az 1MB Chip

RAM-mal rendelkezők tehetik meg, no de azért hogy a sima 500-as tulajoknak is legyen valami: ők egy lerobbant autót vonathatnak maguk után.

Most is játszhatunk bajnokságot (Championship), ahol immár a különböző autók különböző tulajdonságokkal rendelkeznek, így például a Form1-es járgányok már úgy tépnek, hogy követni se lehet őket. Ezzel szemben a különálló futamban veszünk részt (Match Race), úgy akár különböző kocsikkal is versenyezhetünk

ugyanazon a pályán (a minimum 1MB Chip RAM ehhez is szükséges), ám ilyenkor az esélyegyenlőség érdekében a kocsik paramétereit mi állíthatjuk be, s ez természetesen mindegyik versenyzőnél ugyanaz lesz.

A VÉGSŐ KONZENZENCIA

Az az igazság, ha egyedül állunk neki a Skidmarks 2-vel játszani, valószínűleg egy órán belül unatkozni fogunk. Köszönhető ez annak, hogy nincs egy megnye-

rés képernyő, nincsenek extra felfedezhető dolgok, csupán a pusztán versenyzésből áll a játék. Ha azonban többen játszunk, a fergeteges multi-player funkciónak köszönhetően jó darabig el lehet lenni ezzel az anyaggal, így hát végül is minden versenyző kedvére amigának bátran ajánlom.

Vári Zoltán

SKIDMARKS 2

Több pálya, több autó, multi-player izommód: ennyi a második rész, de nem több.

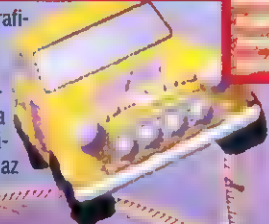
szemben ha betöltjük a Skidmarks 2-t, első ránézésre nem sok újat fogunk felfedezni az elődjéhez képest. Grafikailag a sima 1MB-os A500-assal rendelkezőket



hén. A pályák számát is megduplázták, amelyek így egymagukban 4 lemezt tesznek ki. A "Setup Players" menüben akár 8 (500-ason 4) ellenfelet is beállíthatunk, ebből négyet tehetünk emberi irányításúra. Itt kell megemlítenem a játék legfőbb újdonságát: a program akár három (!) részre is képes fel-



szemben ha betöltjük a Skidmarks 2-t, első ránézésre nem sok újat fogunk felfedezni az elődjéhez képest. Grafikailag a sima 1MB-os A500-assal rendelkezőket nem sok újdonság fogja elkápráztatni, csupán a kocsik grafikája lett szebb és jobban kivehető. Az 1200-assal rendelkezők már némileg több pluszt kapnak: a program felismeri a jobb és gyorsabb gépet, s automatikusan igazodik hozzá, tehát 1200-ason AGA grafikával játszhatunk, valamint lehetőség van Hi-Res képernyőt is beállítani. A program egyéb paramétereiben nem történt változás: a játszhatóság ugyanolyan, s a pályákon a már ismert rámpákon és az ugratókon kívül nincs semmi új tereptárgy. Csupán a kocsik hangja lett más, az viszont sajnos nem



576 KÖRTE ÉRTÉKELO

SKIDMARKS 2

KIADJA ACID

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITYE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

87%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SAMP. BUS: ROLAND ADLIB

Az 576 KByte eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY
Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



**TETRIS
ÉS KIKUQI**
Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT
Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE
A legnagyobb veredős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



TRANS-AM
elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titél u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM



CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI



HANGFALAK: - 10 W aktív hangfal (1 pár)
- 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló- és MPEG
lejátszó kártyák, CD írók, MPEG
stúdiók raktárról és megrendelésre.

Sony CDU 55-E	16.200,-
Panasonic CR 562-J	16.200,-
Toshiba 4x-es drive	28.800,-
Teac 4x-es drive + kártya	26.800,-
10 darabos CD pack	6.000,-

PANASONIC CR 562-J + 10 db CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 db CD-LEMEZ 21.400,- + ÁFA!!!
TOSHIBA 4X-ES CD + 10 DB CD LEMEZ 33.200,- + ÁFA !!!
SOUND BLASTER 16 VE + 1 PÁR AKTÍV HANGFAL 14.800,- + ÁFA!!!

ÁLLANDÓ AKCIÓK!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	96.800,-
486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	112.000,-
486 DX/66, 4 Mb RAM, 420 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini	128.800,-

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az 576 KByte keres hazai illetve
külföldi terjesztésre igényesen
elkészített számítógépes játékokat
(C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére
várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalassd el a LEhetőséget a FELelemelkedésre!

1995-ben is NYEREMÉNYESŐ!

Aki 1995 június 30-ig legalább fél évre
előfizet az újságra, az nemcsak időt,
pénzt és fáradságot takarít meg, hanem
kis szerencsével nagyjértékű
nyereményként egy SEGA SATURN-t is
nyerhet a budapesti,
győri vagy pécsi 576 KByte Shopból.

A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.



Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

<input type="checkbox"/>	negyed évre:	600,-
<input type="checkbox"/>	fél évre:	1.200,-
<input type="checkbox"/>	egy évre:	2.400,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy
a megrendelőlapot
borítékban
az alábbi címre feladni
szíveskedjenek:



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK: Magánszemélyeknek: az első 5 sor 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft minden további sor 120,- Ft + 25% ÁFA = 150,- Ft
Közületeknek: az első 5 sor 600,- Ft + 25% ÁFA = 750,- Ft minden további sor 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft

GEPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ☐ INVERZ ☐ KERET (+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KÉRES ☐ KÍNÁL

A P R Ó

AMIGA KÉRES

- Keresem eredeti Ishtar III-at Amiga 1200-ra Cím: 1183 Bp. Körmöcsbánya u. 27. Tel: 290-31-60 Pörnye Krisztián
- 600-hoz keresek belső drive-t, original X-Copy és Workbench 1.3, valamint Elite II-Frontier programokat. Nagy Tibor 8960 Lenti-Zajda, Nőfelen-Szálló A-ép. 1/4
- Keresek Amiga 1200-ast + joy + lemezek stb. Ajánlatokat a következő címre várom. 3377 Szihalom, Hunyadi út 10. Zsámba Albert Tel: 36 342-815 (8-14 óráig)

Amiga 520-as modulátort keresek. Cím: Nagytád, Mező utca 135. Milnarcics Ferenc

AMIGA KÍNÁL

- Eladó 4 hónapos CD32, újságok, 2db control pad, 11 db CD lemez. Ár: 48 000 Ft. Telefon: 222-71-69 du. 16-21 h-ig
- Eladó A500 Plus, 170 lemez programokkal + lánál, 2 joy + eger, és hangdigi + külső drive. Ár: 40 000 Ft. Tel: 06-77-381-074 Szabó Ádám
- Sürgősen eladó Amiga500 (1 MB) 1802 színes monitor, 70 lemez, szakkönyvek, 2 db joystick, eger. Érdeklődni: 276-9274 (8-13 óráig vagy 17-21-ig)
- CD32 + 8 játék sürgősen eladó! Ár: 40 000 Ft. Érdeklődni: Dudas Tamás 1031 Budapest, Huszti u. 37. 11/28 (egész nap)
- A500 + 2 MB bővítő + TV modulátor + joy + eger + 55 lemeznél játék + könyv + leírás eladó. Ár: 39 000 Ft. Tel.: 06-66/388-004

Garanciális CD32 + 4 játék, joystick, újságok sürgősen eladó. Irányár: 42.000 Ft. C64 + 1541 drive + lemezek eladó. Irányár: 9.500 Ft. Cím: Tima Márk 2461 Tárnok, Béla u. 17.

Amiga500 (1 MB) + TV-modulátor + külső drive + 2 db joystick + 150 db lemez + Boot Selector + 2 db mouse. Ár: 30 000 Ft. Erd. Horn Ferenc 1043 Bp. Kassai u. 9. 4/23 (16 óra után)

Amiga 500 Plus (Kick 2.0, 1 MB) + 2 db joy + mouse + sok program + 1 db lemez + 1 színes RGB monitor + szakkönyvek. Ár: 56 000 Ft. Tel: 46/352-212 (16 óra után)

A-500-600-1200-es gépre eladó a Beneath a Steel Sky c. program gyűjteményben 2.500 Ft-ért. Cím: Székely Krisztián 2132 Gd. Felső, Teiken utca 22

Eladó A500 1.3 1 MB + 130 lemeznél program + lemeztartó

+ TV-modulátor + joy + extrák Irányár 45 000 Ft. Erd. ebéd-időben /72/459-081 Kalyi Tamás

Amiga1200-as + eger + joy + 70 lemez olcsón eladó. Tel: (46)396 410

AMIGA CSERE

SEGA MD II-t 4 db játékkal (Sonic 2, Shinobi 3, Street of Rage 2, Maximum Carnage) Amiga 1200-ra cserélném. Tel: 06/45/420-304

C64 KÉRES

Keresek C64-re lemezes hadihajó programot '90-nél nem idősebb, gyári előnyben. Tt: 34/337-711 (19 óra után)

Aladdin MD játékkal eladnám vagy ráfizetéssel 1541-II-es Floppy-ra cserélném. Erd. 72/327 496 Cím: 7630 Pécs, Eper u. 4

Eladó C64/2 + 1541/2 floppy + kazetták, lemezek cartridge, kézikönyv, 4 joy (magnó használhatatlan), összes kb. 1000 program. Tel: 283 1564

Keresem az F-19 Stealth Fighter program magyar nyelvű leírását. Tel: (42)453-574 (18-20 óráig)

C64-re ezeket a játékokkal keresem: Laser Squad, Hugo Security Alert, Elephant Antics, Crack Down, Lupo Albert Draconus Feith Gergely 1089 Bp. Orczy utca 17-19

C64 KÍNÁL

Anyagi okok miatt sürgősen, mellényes áron eladó egy használatlan C64 + használatlan floppy + zsidó monitor (szemvédő képszeve) + 2 joy + cartridge + 30 lemez, játékokkal. Tel.: 201-69-333 (Budapest)

Eladó Commodore SFD1001 floppy (1 MB-os, C-64-hez) + párhuzamos interface, 8 000 Ft-ért. Cím: Domokos Tibor 4200 Hajdu szoboszló, Major u. 6/9

Eladó C64 + magnó + floppy + 2 db joy + Philips monochrome monitor + 200 lemez + könyvek. Ár: 25 000 Ft. Cím: Hermann László 1116 Bp. Sál-rány u. 46 8/79

C64-II + 1541-II + 240 db lemez + 2 joy + 2 cartridge + szakkönyvek eladók. Ár: 20-25 000 Ft. Erd.: leveleiben: Kiss Csaba 5290 Török-szentmiklósi, Déliút u. 44.

Eladó C64-II + 1541-II floppy, 1 db joystick, 3 db cartridge, szakkönyvek, újságok + 60 lemez játékokkal + lemeztartó. Ár: 25 000 Ft. Telefon: 149-78-39 (16 óra után)

C64 CSERE

Keresem C64 kazettára a Turbo

64 nevű lövőprogramot Cserébe kb. 100 db játékkal tudok adni. Cím: Erdélyi Róbert 6400 Kiskunhalas, Martföld utca 31/b

PC KÍNÁL

486DX2-66 420 MB Winch 4 MB RAM VESA IDE Cirrus 32 bit XGA színes SVGA-LR mon., mindkét drive + egyéb 6 hónap garanciával eladó. Tel: (29)33-08-38 (Attila)

286-os IBM + 42 MB Winch 512 KB RAM (bővíthető) CGA color monitor + vez. kártya, 12 MB floppy eladó! Ár: 45 000 Ft. Tel: 2020-304 Cím: Kovács Ferenc, Bp. Goldmark K. 16

Dupla sebességű Sony CD-ROM drive 17 000 Ft-ért eladó. Tel: 1134-573

Eladó! 486DX33, 4M RAM 43M HDD 12 FDD mono SVGA + 256 K Sound Galaxy + hanglaj, 70 lemez, mouse. Ár: 65 000 Ft. Cím: Suba Balázs 1041 Bp. Szegedi J. u. 25 5/32

Speciális számítógépes távközlés 11 éves kor! Bővebb információt kérjen leveleiben: Daxmark M. 2315 Szajthalom, Váci M. u. 2/A.

486SLC/40, 4 MB RAM, 105 MB HDD, Philips color monitor, 5.25" FDD, egy szoftverek eladók. Irányár: 120 000 - Alkudni lehet! Erd. Faragó Attila 2721 Pilis, Erzsébet utca 23

286-hoz 80 MB-os Winchester + vezérlőkártya eladó, ill. 386DX40-es és 486DX (Cognocival) alaplap + Prodi. Ezenkívül: 06-27-342-362 (16-22 h között) Parázso Nándor

EGYÉB KÍNÁL

Kilégzőtlen állagotú SNES 15.000 Ft-ért eladó. Hozzá tartozik 2.000 Ft, F-Zero 3.000 Ft, Starwing 5.000 Ft, Aladdin 5.000 Ft, Empire Strikes Back 5.000 Ft, Mega Max-X 5.000 Ft. Tel: 1154-573

Eladó egy SNES + 1 Mario All Stars + 1 Aladdin + 1 Universal adapter. Ár: 25 000 Ft. Ezenkívül 1 SEGA Master System II, Sonic + 2 db control pad. Ár: 6 000 Ft. Erd. 2030 Erd. X. Lőcsér utca 1 Vasas Zoltán

Eladó 2 db SEGA Megadrive játékok (Global Gladiators 6 000 Ft, Lemmings 4 000 Ft) külön-külön is. Cím: Sasfalvi Miklós 8849 Szentá, Vasutalomas 2

SNES kazetták eladók cserélek (pl. SF2 Turbo, Best of the Best, Mortal Kombat 2, Jungle Book

Fatal Fury 2, Bomberman) Telefon: 283-15-64

Eladó Creathon TV-játék + 10 kazetta. Ár: 30 000 Ft. Cím: Blaskó János 2030 Erd. Előjáró utca 3

SEGA Game Gear + 4 játék. 22 000 Ft-ért eladó. Telefon: 1154-573

Sürgősen eladó SEGA MD II + 2 joystick + fél év garancia. Ár: 13 000 Ft. Tel.: 06-34-325-034

Eladó 576 KByte és COV eddig megjelent összes száma és más számítástechnikai szaktapok feláron. Érdeklődni: Hajdu László 1041 Budapest, Szegedi J. u. 17 5/32

Eladó 1 db új Gameboy nagylit 5 900 Ft-ért. Magyarai Zoltán 2100 Godálloz Kossuth L. u. 20 Tel: 06-28-310-096

Game Boy (4.500 Ft) + 5 játék (2 000/db) eladó. Wario Land 2 600 Ft. Erd. Kovács Tamás 8500 Pápa, Vajda P. út 22

Eladó SEGA Master System II, 2 db joystick + 6 játékkal. Tel.: 22/322-884 Cím: Békly Zs. u. 8. 7/27. Szivár

Eladó sima Nintendo kazetták. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06-20-416-673.

Eladó egy SEGA Master System, 5 db játékkal és 2 joystick. Érdeklődni a 290-36-78-as telefonszámon lehet 6 óráig

Alábbi SNES játékaikat eladnám vagy elcserélném: Flashback, Pitowings, Jurassic Park, Mega Man-X, Lost Vikings. Érdeklődni lehet: Ternesvári Szabolcs Tel: 2-561-357 (16 óra után)

Eladó SNES-re: Super Mario World, Super M. All Stars, Pitowings, Super M. Cart. Cím: Sviatko Gábor 3713 Árnád, Jókai u. 2. Tel.: 06/46-327-525.

SNES alapgép S. Mario World-el + 2 irányítóval 17 000 Ft-ért. Erd. Szilberhorn Ákos 6200 Kiskörös, Szabadka 53. Tel: 78/312-914

SEGA MCD eladó 3 db játékkal külön-külön 35 000 Ft-ért. Cím: Szeged, Dugonics u. 16. Tel: 313-832

Eladó SEGA MD kazetták: Jurassic Park, Blades of Vengeance. Érdeklődni lehet: Tel: 1756-943

Eladó SEGA Master System II (beépített Sonic + 2 db joy + 2 db játék) 13 000 Ft-ért vagy Game Gearre cserélhető. Cím: Repka Sándor Bp. Sip u. 11. Tel: 142-06-16

Eladó SEGA MD + 2 joy +

Talespin Irányár: 15 000 Ft. Erd. Mészai Krisztián 2510 Dorog, Ady Endre u. 74. Tel: (33)331-830 (18 óra után) Alkudni lehet!

Eladó MD II + 2 db joy + 5 db játék garanciával. Erd. 72/482-456 Ár: 35 000 Ft

Kedvező áron eladó még garanciális Game Boy + Super Mario Land kazetta. Tel: 285-02-56 (17 óra után) Galgóczi Antal 1205 Bp. Mártírok útja 89

Eladó MD-ra SF2, SCE-7000, Mortal K 2-8.000, Sonic 3-6.500 Ft, vagy cserélek Nigel Mansell-re, Ecco 2-re, Irji C. 5440 Kunszentmárton, Bajcsy-Zs. u. 2 Fehér

Nintendo Game Boy alkatrésznek eladó. Ár: 2 500-3 000 Ft. Cím: 4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27

Game Boy + 4 játék (Hook, Mario and Yoshi, Wario Land, Teins) 11 000 Ft-ért eladó. Erd. 284-58-75 du. 8-10 Cím: Lázár Zoltán 1203 Bp. Blió Mihály u. 14 7/42

Eladó SNES-re Pal Stunt Race FX, Aero the Acrobat, Jurassic Park, USA Super Empire Strikes Back és egy szuper SNES ágyú + 6 játékkal. Ár: 16 000 Ft. Tel.: 06/37/373-151

Commodore 64 komplett 20 programmal és Game Boy + programok eladó vagy SNES-re, Megadrive cserélhető. Telefon: 256-21-31

Eladó egy 4 hónapos SEGA MD + Sonic 2 - 19 500 Ft + játékok (NBA JAM, FIFA 94/95, NHL '95, Mutant K Hockey, Mickey Mouse, Mega Games 1.) Tel.: 113-95-70 MD-hoz 3 joy jár

Eladó SEGA MD II + 2 joystick + 1 játék 14.000 Ft-ért. Szilvási eladó Atari Lynx 2 + 3 játék + 1 kártya 10.000 Ft-ért. Érdeklődni lehet: 06/20/423-435

Eladó MCD II - 29.000 Ft-ért. Játékok: Jaguar 6.500, Night Trap 6.000, CD adapter 5.500, Sonic 3 - 6.000, Aladdin 5.500, Knuckles 7.000. Cím: Csöke János Tel.: 2-779-709 (17 h-tól)

Eladó SMD 2 + Sonic 2 + 2 db joy jó állapotban. Ár: 16 000 Ft + Eladó SMD joy 6 gombos 2 500 Ft. Erd. Vörösi István Békéscsaba, Wlassich stny. 25. Tel.: 06/66/450-269

Sürgősen eladó egy 1 hónapos NES 8 játékkal (Mario 3, stb.) + 2 joy + Turbo joy-elosztó. Ár: megegyezés szerint. Cím: 2713 Csemő, Mészáros L. u. 3.

Eladó egy Game Gear + adapter + játékok (Streets of Rage, Tom and Jerry, Shinobi, Columns). Ár: 20 000 Ft. Érdeklődni: Tanczos Péter Tel: 82/463 657

Eladó Super Nintendo játékkal. Vortex 6 500 Ft-ért. Szollás Zoltán 8500 Pápa. Kándó Kálmán u. 37

EGYÉB CSERE

SEGA G G-re Star Wars-ot cserélnék. Mortal Kombat 2-re vagy NBA JAM-re. Cím: Hajos Ernő 8200 Veszprém, Nagy László u. 3/A

Szotogitart + erősítő SEGA MD II-re vagy A500-ra cserélnék. U: C64 eger 2 500 Ft, nyomtató (MPS 801) + papír 7 000 Ft. Turi Sándor 4400 Nyregyháza, Kerli utca 14

Elcserélném Mortal Kombat II-t SNES-en. Super Street Fighter 2-re. Érdeklődni: leveleiben: Szőnyi János 1078 Bp. Murányi u. 2

MS II - RC Grand Prix Action 1-4 játékos által játszható versenyautós játékok. Sonic 2-re cserélek. Cím: Lőncz Tamás 3214 Nagy-réde, József Attila utca 55

Elcserélném Double Dragon, Strider, Streets of Rage, Streets of Rage 2, SEGA MS játékaikat. Robocop VS Terminator, Global Gladiators, Shinobi, Wolfchild-ra. Cím: Szabó Krisztián 4127 Nagykereki, Széchenyi u. 38.

Eladom vagy elcserélném Mortal K. 2-t sima Megadrive játékokkal. Sonic 3-ra. Cím: Balogh Zoltán 7661 Nagybajom, Mester u. 2/d.

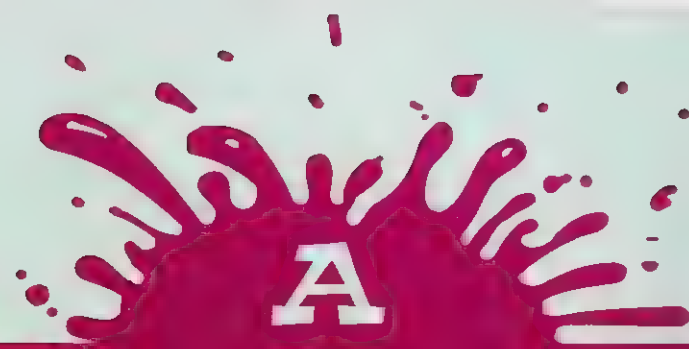
Game Boy programokat cserélek. Keresek Mortal Kombat, Belmonts Revenge, Flipper programokat és más. Tel.: 82/317-134

MT 99DX videójáték + 2 joy + pisztoly 4500 játékkal eladom vagy elcserélném. C64-re. Ár: 7 000 Ft. Reha Krisztián 4465 Rakamaz, Nyírfa u. 30. Tel: 06/42/371-042

Elcserélném Mortal 2-t. Streets of Rage 3-ra vagy Maximum Carnage-ra, esetleg Hard Corps-ra vagy Probotectorra. Tel: 06/42/381-381 (16 óra után) Vilás Róbert

Elcserélnék 3 SEGA MD-s játékaikat (Mortal, Kid Chameleon, Super Hydride). Game Boy + 1 játék. Erd. Györfi Domokos és Dániel, 135-20-39 (17 óra után)

Elcserélném SNES játékaikat. Pink Goes to Hollywood, Super of Road, Flashback, más SNES játékokra. Telefon: 136-84-98



h ó n a p d u m á j a

...avagy "Hogyan löttük egymást halomra?"

Mielőtt belekezdünk ebbe a cikkbe el kell mondanom, hogy ez nem egy fizetett hirdetés. Nem egy cég felkérésére készült, tisztán magán jellegű. Reklám értéke pedig csak annyi, hogy ha tetszett a történet, akkor "lehet tenni" az ügy érdekében.

Április 24-e volt, hétfő, dög meleg. A buli csak kettőre volt szervezve, de mi az Ádammal már egykor tükön ültünk, még az új SATURN játékok sem tudtak igazán lekötöni. Zoloe még az utolsó percekben is Gázsival harcolt valami cikk miatt, az 576 SHOP-ban pedig Gábor és Laci (eladó-csajmeték) várták a percek múlását. Peli, a mindenesünk az én véreimet szívta, hogy szeretne eljönni velünk (már rég meg volt beszélve, hogy jöhet). Aztán Zoloe bejelentette, hogy indulunk - mégpedig a WEST LASER GAME CLUB-ba, kipróbálni az új lézeres lövöldözős rendszert.

Aki olvasta az idevágó cikkeket, az tudja, hogy előzőleg csúnya vereséget szenvedett csapatunk egy hasonló játékban. Az okokat nem firtatom túlzottan: először is bénák voltunk, másodsor a játék is bémá volt. Főleg én árasztottam enyhén bomlasztó hangulatot, de most megfogadtam, hogy proszján módjára fogok küzdeni. Nagyon érdekelt, hogy a gyakorlatban milyen különbözik a WEST játéka a konkurenciától.

Meg is érkeztünk a tett színhelyére, én mindjárt megtámadtam a kezelőszemélyzetet, hogy ha lehet, kettő monetet játszánánk. Persze lehetett. Kezdetnek a "mindenki mindenki ellen" formációt választottuk, meghallgattuk az utasításokat és felöltöttük a páncélokat. Itt ért az első kellemes meglepetés, mert a cucc nagyon kényelmes, nem zörög, jól néz ki és könnyű. A játékosok hovatartozását nem a páncél színe, hanem kis villogó LED-ek jelzik, így mindenki tök futurisztikusan néz ki. Pont heten voltunk, mint a gonoszok. Beléptünk az arénába, megszólalt a dübörgő techno zene és már csak azt láttam, hogy mindenki szanaszét szalad a gomolygó füstben. Én személy szerint behújtam egy sarokba és tünödni kezdtem. A fegyvert két kézzel kell fogni, egyébként nem lö - ez tök jó. Kipróbáltam - tényleg nem lött, helyette egy hangot adott és a mellényemre szerelt kijelzőn olvashattam, hogy markoljam inkább két kézzel a stukkert. Kinéztem a sarokból és azt láttam, hogy a sőtélben valaki előttem botorkál - jól odadurranítottam neki, de nem talált. Így már azt is konstatálhattam, hogy jól lö a fegyver, ugyanis igen csak célozni kell. Na, elindultam toronyiránt és kb 2 percig csak keringtem a labirin-

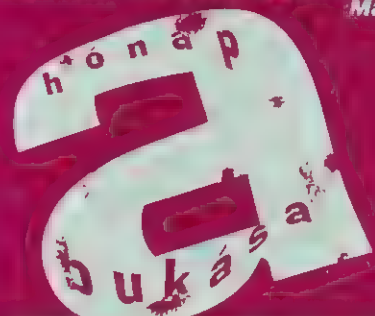
tushan, azt sem tudtam, hol vagyok. Már éppen az jutott eszembe, hogy milyen állati nagy ez az aréna, amikor is valaki eltalált. Ekkor kialudtak a mellényem lámpái és a kis kijelzőm elkezdett visszaszámlálni - így egyértelmű volt, hogy mennyit kell még várnom, hogy újra löni tudjak. Gondolkodtam honnan lehetek le - aztán rájöttem, hogy az egyik plafonra telepített "akna" talált el, amely automatikusan leszedi az alatta túl sokáig időző emberek! Egyre jobban tetszett a buli, ehhez a játékhoz képest a konkurencia a béka feneké alatt van.

Úgy 6-7 perc múlva már derengott valami a terepről, guggolva, szökdecselve és visítva azon kaptam magam, hogy totálisan beleélem magam a háborúba. Amikor lelöttek, szinte fájt, amikor eltaláltam valakit, hatalmasakat kurjongattam. Megfigyeltem a többiek arcát: szerinteők ők sem a pincében voltak már, hanem egy csatában, ahol a túlélés jelenti a győzelmet. A terep bombasztikusan volt berendezve, minden lehetett minden - honnan támadni, ezt is állatira eltalálták. Sok kiemelt védettségű pont van, mégsem horgonyzott le senki egy helyen - szóval rendesen rohanguk. A 15 perc leteltét jelző szíréna megszólalásakor 7 csuromvízesre izadt, de állatira elégedett és boldog 576-os mászott ki a "fegyverszobába".

Ekkor 4 ismeretlen srác állt be a játékba, így már elegendő voltunk a csapat formációhoz. Mi Pirosak odatömörültünk a bázisunk mellett levő várba, megvártuk, hogy a Zöldek is elhelyezkedjenek és már kezdődött is az ürület. Ádammal előrenyomultunk a zöld bázishoz és megpróbáltuk kilöni - azt vettük észre ugyanis, hogy csak egy ember van a zöldek várában. Csakhogy a bázis a plafonon van és PONT alá kell állni ahhoz, hogy 90 fokban szögben felülre el lehessen találni! Örülök, hogy ez a megoldás, hiszen így a védőknek is és a támadóknak is nehezebb dolguk van - a bázis ugyanis a vártól körülbelül két méterre van. Mivel be lehet menni a vár alá is, így nem lehet azt a birká megoldást megjátszani, hogy két védő leül szalonáznai a bázis elé és szépen lelövi a támadókat (többek között ezért nem tetszett a konkurencia). Szó ami szó - szenvedem rendesen, adunk, kapunk és érdekes módon állati jól kijöttünk a 4 idegen fiúval is, pedig ketten közülük nőmetek voltak. Én egyébként elég kötekedő természet vagyok, de mégis tiszta szívvel ismerem el, amikor valaki esetleg pontosabban célzott egy tűzpárhajban (már mondtam: olyan pontosan lö a fegyver, hogy nem elég az ellenfél irányába puffantani egyet, CÉLOZNI kell).

Maradandó élmény volt ez a lövöldözés a WEST-ben. Ezekkel a szabályokkal, ezzel a felszereléssel, ezzel a diszlettel és környezettel tényleg élvezetes a játék, talán több is annál. Ebben mind a heten egyetértünk.

Martin



Tudom, hogy a rovat szerelmesei immáron harmadszorra lettek beülte a hintába, hiszen ismét nem egy konkrét program kerül terítékre, hanem egy kicsit komolyabb téma, ami viszont MINDENKIT érint. Ez a terület pedig az **újság ára**. Nem, ne kezdjétek el elhamarkodottan szitkokat és átkokat szórni felénk, hadd magyarázzam meg a bizonyítványunk. Amit végül is nem is mi tartunk a kezünkben, hanem **felülről** rángatják...

Politikamentesen a tények: az ismert intézkedések következtében mindennek felment az ára, így nemcsak az import autóknak, a Nickelsdorfból feketeimportált Kindertojásnak, hanem a Blend-a-med fogkrémnek, a bagett-kenyérnek és a Parmalat tejnek is... Nemes a papír ára is a csillagokkal bratyzik. Félreértések elkerülése végett nem csak az papír, amire a szerelmes leveleket körmölíték, amibe az orrtok fűjétek vagy az alfeleteket törlíték (mindezek kielégítésére egy normális anyagcsere-termelésű és szerelmi életű ember **maximum 50 kiló** papírt használ fel), hanem az is papiros, méghozzá havonta **négy és fél tonna**, amiből az újság készül. Remélem érzékelitek a mennyiségbeli különbséget. Sajnos olyan mértékű emelést hajtottak végre a papírgyárak, hogy a hajunk is égnek állt, amikor a múlt heti nyomdai számla megérkezett. De ennek ellenére nem emeltünk árat sem az előző számban, sem a mostani, ünnepi, 16 oldalas melléklettel ellátott újság esetében. Viszont elérkezett az a pillanat, amikor mi sem bírjuk tovább. Ezért úgy gondoltuk, úgy fair a dolog, ha előre bejelentjük, hogy árkorrekcióra kell számítanotok a következő számtól kezdődően. A mértékéről még nem született döntés, de az biztos, hogy - sajna - pozitív előjelű lesz...

Nagy felfedezők nyomában!

A photograph showing a person in a white robe kneeling on a patterned rug in a room. In the background, a large, ornate Buddha statue is visible, and the room is decorated with traditional elements. The person appears to be in a state of prayer or meditation.

The figure is a composite image. The top half shows a map of the Pacific Northwest region of the United States, including Washington, Oregon, and California. A red line traces a path along the coast from the mouth of the Columbia River down to San Francisco. A red dot is placed on the map near the mouth of the Columbia River. The bottom half shows a photograph of a person wearing a red jacket, standing in a field. The person is looking towards the camera. The photograph is labeled 'Photo: Reddy' in the bottom left corner.



Digital Integration

A nagynevű cég felvásárolta régi híres játékok kiadásának jogát és most dobta piacra ezek CD-s változatát. Kínálatukból néhány nagy dobás.

1: Milyen zászlók alatt harcolhatunk a FIELDS OF GLORY-ban?

- ☐ amerikai - francia
☐ angol - portugál
☐ angol - francia

2: Nevez meg egy golfozót, akiről játékot neveztek el (David Leadbetteren kívül)!

3: A felsorolt helyszínek közül egy nincs a Falcon 3.0 küldetési között. Melyik?

- ☐ Kuwait
☐ Panama
☐ Vietnam
☐ Izrael

A helyes választ beküldők között a FIELDS OF GLORY, a DAVID LEADBETTER'S GOLF és a FALCON 3.0 CD-s változatát sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Digital Integration és az 576 KByte és hozzátartozók a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

ACTIVISION

1: Hány ZORK epizód előzte meg a RETURN TO ZORK-ot?

- ☐ 3
☐ 5
☐ 2

2: Az Activision számos olyan játékot adott ki, amelyek híres mozi-filmek alapján készültek. Nevez meg legalább kettőt.

3: Hogy hívják a PITFALL hősét?

- ☐ Harry Pitfall Jr.
☐ Joe Pitfall Jr.
☐ Alexander Pitfall Jr.

A helyes választ beküldők között PITFALL karórákat, RETURN TO ZORK CD-t és POWERHITS MOVIES lemezes PC játékokat sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Activision és az 576 KByte és hozzátartozók a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük beküldeni (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Codemasters

1. Hány táblán játszhatunk a PSYCHO PINBALL-ban?

- ☐ 2
☐ 3
☐ 4

2. Egy egyedülálló multi ball (több golyós) opció is van a játékban. Hány golyóval játszhatunk ekkor egyszerre?

- ☐ 2
☐ 3
☐ 5

3. Mi a neve a CODEMASTERS leghíresebb autóversenyének, amelynek a második része idén júniusban várható?

- ☐ Rock and Roll Racing
☐ Micro Machines
☐ Battle Cars

A helyes választ beküldők között CODEMASTERS válltáskát (írtó jól néz ki) és pólókat (ezek is frankók) sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Codemasters és az 576 KByte és hozzátartozók a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).



Valamennyi kérdésünk az INFERNO-ra vonatkozik.

1: Ki a játék "szülőatyja"?

- ☐ Chris Roberts
☐ Shaun Hollywood
☐ Sid Meyer

2: Hány küldetést tartalmaz a játék megközelítőleg?

- ☐ 700
☐ 32
☐ 114

3: Hogyan hívják ellenfeleinket a programban?

- ☐ Kilrathi
☐ Bydo Empire
☐ Rexxon

A helyes választ beküldők között 5 példányt sorsolunk ki az INFERNO LIMITED EDITION lemezes változatából, amely fémdobozos, egy T-Shirt jár hozzá és a dobozban extra Inferno képeslapok is megbújnak.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Ocean és az 576 KByte és hozzátartozók a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

empire
INTERACTIVE

Kérdésünk: Az EMPIRE által kiadott DAWN PATROL-nak kik a fejlesztői illetve nevez meg még egy programot, amely e fejlesztőgárdáé névéhez fűződik.

A helyes megfejtést beküldők között a DAWN PATROL PC-lemezes verzióját sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Empire és az 576 KByte és hozzátartozók a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

576

1. A KASTÉLY, TETRIS & KIKUGI, NO LIMIT, SWORD OF HONOUR. Melyik cím hiányzik a felsorolásból?

A helyes megfejtést beküldők között az 576 KByte által kiadott C64-es programok teljes gyűjteményét sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az 576 KByte és hozzátartozók a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).



1: Milyen autóval NEM versenyezhetünk a POWERDRIVE-ban?

- ☐ Mini Morris
- ☐ Toyota Celica
- ☐ Porsche 911

2: Hány pálya van a RISE OF THE TRIAD-ban 1 játékos üzemmódban?

- ☐ 25
- ☐ 30
- ☐ 35

3: Kik a főszereplői a HAMMER OF THE GODS-nak?

- ☐ görögök
- ☐ gótok
- ☐ vikingek

A helyes megfejtést beküldők között a POWERDRIVE, a WORLD CUP GOLF, a RISE OF THE TRIAD, a HAMMER OF THE GODS és a LINKS 386 egy-egy példányát sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A US Gold és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).



1: Ki volt a birodalmiak legfőbb ellensége a TIE FIGHTER-ben?

- ☐ Zaarin admirális
- ☐ Darth Vader nagyúr
- ☐ Tolwyn admirális

2: A NASCAR fejlesztőgárdája, a Papyrus Design még egy híres autóverseny készítésében vett részt. Melyikben?

- ☐ GRAND PRIX UNLIMITED
- ☐ INDIANAPOLIS 500
- ☐ INDYCAR RACING

3: Milyen mesterséget űz a főhős a Kyrandia 3-ban?

- ☐ bohóc
- ☐ varázsló
- ☐ vándor

A helyes megfejtést beküldők között a TIE FIGHTER - DEFENDER OF THE EMPIRE, a NASCAR és a KYRANDIA 3 egy-egy lemezes verzióját és 5 darab manga-stílusú hosszújú pulcsit sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Virgin Interactive és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).



1: A sorozat hányadik epizódja a TOWER ASSAULT PC-n (vigyázz, beugratós kérdés!)?

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3

2: Milyen sportágat dolgoz fel a KINGPIN (ez is beugratós)?

- ☐ kugli
- ☐ teke
- ☐ bowling

3: Minek a rövidítése az ATR?

- ☐ All Terran Racing
- ☐ All Tournament Racing
- ☐ All Terran Rally

A helyes megfejtést beküldők között a TOWER ASSAULT PC-s és PC CD-s változatát, a KINGPIN Amiga és CD32-s illetve az ATR Amiga és CD32-s verzióját sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Team 17 és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).



Valamennyi kérdésünk a nemrégiben megjelent BC RACERS-re vonatkozik.

1. Melyik előző Core Design produkcióból ismerős a játék két szereplője?

- ☐ CHUCK ROCK
- ☐ BUBBA AND STIX
- ☐ WONDERDOG

2. A sztori szerint mi a jutalma az őskori verseny győztesének?

- ☐ POWERDRIVE REX
- ☐ HARLEY TYRANNO-DAVIDSON
- ☐ ULTIMATE BOULDERDASH BIKE

3: Mi a címben szereplő "BC" jelentése magyarul?

- ☐ Krisztus előtt.
- ☐ Krisztus után.
- ☐ A krisztusát!

A helyes választ beküldők között 5 darab eredeti BC RACERS-t sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Core Design és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).



1: Sorolj fel legalább 3 Pinball epizódot a cég repertoárjából.

2: Nevez meg a 21st Century Entertainment játéka közül egyet, amelyik nem flipper.

A helyes megfejtést beküldők között egy tucat hosszújú pólit és a PINBALL ILLUSIONS CD32-es változatát sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az 21st Century Entertainment és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).



Kérdésünk: Melyik az a közelmúltban megjelent INTERPLAY játék, amelyet gyakorta neveznek UR-DOOM-nak is, mivel egy űrhajót kell irányítanunk a Doomból megismert grafikai megoldások közepette.

A helyes megfejtést beküldők között INTERPLAY meglepetéseket sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Interplay és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

It's faaaantastic!!!



NBA '95 LIVE

Hihetetlen, egyszerűen hihetetlen. Más szó nem nagyon jut eszembe, amikor a legújabb, NBA Live '95 című kosárlabdaprogramról kell beszélnem. Ilyen igényesen kivitelezett, ennyi adatot, fotót, digitizált akciójelenetet tartalmazó játékot még aligha láttam. Elhihetitek, nem vagyok laikus, magam is üzöm egy kicsit a sportot (és milyen színvonalon - hát elég alacsonyon), de ez a játék még nekem is tudott újat mutatni.

AZ IGAZI "SLAM DUNK"!

A készítőik szerencsére a kosárlabdát nem olyan sarkított szemszögből mutatják be, mint mondjuk az NBA JAM vagy a Barkley's Shut Up and Jam, hanem az igazi NBA-t hozzák a képernyőre. A játékos eleinte nem is úgy érzi magát, mint az egyik csapat tagja, sokkal inkább mint egy profi kommentátor, aki sokéves munkája során annyi anyagot halmozott fel a játékosokról, hogy mindenkiről tud minden egyes apró, jelentéktelennek tűnő adatot. Ezt azért merem állítani, mert a játék elején valóban minden játékosról lekérhetünk jopár oldalnyi adatot, egész pályafutásának statisztikáival, összehasonlításokkal, és persze az elmaradhatatlan fotókkal. Igaz tehát a játék dobozán olvasható reklámszöveg: aki megveszi a programot, nem csak a játék örömeit kapja meg, hanem egy teljes sorozat, gyűjtőknek szánt "játékoskártyát" is, amelyből olyan információkat meríthet, hogy társainak elakad a szava.

AZ IGAZI "ÖSSZJÁTÉK"

Maga a játék az Electronic Arts korábban megjelent, hasonló jellegű kiadványain alapszik, melyeket természetesen a legapróbb részletekig továbbfejlesztettek az élethű megjelenítés érdekében. Az egyetlen érintetlenül hagyott dolog az irányítás, mely még mindig példamutatóan egyszerű és mégis tökéletes. Talán csak annyival bővült, hogy a néha azért mégiscsak összekeverhető billentyűzet és a nem mindenkinek rendelkezésre álló joystick mellett immár az egér segítségével is győzelemre vihetjük csapatunkat. Ezzel eddig nem nagyon találkozhattunk, de én mondom, néha jobb, mint a joy. Így összesen akár négyen is megütközhetnek, ketten-ketten egy csapatban.

AZ IGAZI "PÖCIZSÁK"

Az akciórészekre sem lehet panasz. Természetesen minden játékos az "eredeti" kicsinyített mása, testmagasságuk, hajszíniük (netán kopaszságuk),

szemüvegük, hajpántjuk alapján mindegyiküket könnyű felismerni. Játékstílusuk sem ugyanolyan, mindenki képességeinek megfelelően fejezi be az akciókat - van tehát, aki a palánk alól is ziccert dob, és akad olyan is, aki már a büntetőről "húz". Ha már a zsákolásoknál tartunk (mert természetesen ezek a játék leglátványosabb mozzanatai), minden eddiginél több variációval találkozhatunk, az egy- és kétkeszes megoldásokat előre, háttal, Jordanterpeszben mutatják be a flúk, sőt újítként megjelentek a pöcizsák is.

■ **Don't fake the funk on a nasty dunk!** - ugye ismerős az idézet?!



■ **Néhány gyors indítás eldöntheti a meccs kimenetelét.**



■ **L. Johnson nem aprózza el: háttal kétkezes pöcizsák.**



■ **Stockton büntetőhöz készülődik.**

Nekem elhihetitek: mint az eredeti. A csapatok természetesen ugyanolyan összeállításúak, mint a valóságban (sajnos néhány nagy sztárnak - Jordan, Barkley, David Robinson - ki kellett maradnia a szerződésében rögzítettek miatt), és lehetőségünk van arra is, hogy bárkit bárhova áthelyezzünk, kicseréljünk, sőt, néhány előre összeállított csoda-csapat is vár ránk, melyek vagy védekezésükben, vagy hatalmas zsákolásaikban utolérhetetlenek. Ugyancsak lehetőségünk van arra is, hogy az eredeti All-Star válogatottakat irányítsuk.

ÉS AZ IGAZI "STEAL"

És most a kevésbé jó hírek. Ez az első olyan sportjáték (szerintem), amelynek már az elindításához is erőgép kell. 386-ossal már ne is próbálkozzatok,



■ **Rodman hajszíne a játék során többször változik.**



■ **Sztároknak nem lesz hiány.**

ezenkívül nem árt, ha alapfelszerelésként dupla sebességű CD-ROM, 8 Mega RAM, minimum fél megás VESA SVGA kártya várja a programot. Ezek nélkül a játék ugyanis meg se nyílik. Akinek azonban megvan a kellő felszerelése, és szereti a kosárlabdát, az vegye a kabátját és azonnal szerezzé be a játékot.

Ancy

576 ERTÉKELO

NBA LIVE '95

KIAD.A EOA

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

VITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZJÁTÉK

90%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 0MB HD: 3MB VIDEO: SVGA CPU: 486

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS GRAVIS ADLIB

Mint címeres SF2 rajongó már a bemutató előtt nagyon várta a filmet. Alapjában Mivel kép ki sem találtam.

STREET FIGHTER

G I M L A P U N K O N

Itt van a Street Fighter film, ami a Street Fighter játékból készült. A film a Street Fighter játékból készült, ami a Street Fighter játékból készült.

mezzanóval, hogyakkor a Street Fighter játékból készült. A film a Street Fighter játékból készült, ami a Street Fighter játékból készült.

és ami kevesebb tetszett... A két kedvencem, Ryu és Ken érzetesen minden nem is hasonlít, plusz verekedési stílusuk is gyönyörű. Itt megint csak nem értettem a rendezőt - ha pár embert tökéletesre tudott csinálni, akkor a többiek miért hűntek oly hamar? Blanka-t és Guile-t már nem is



zöld magánzó vagyunk, ezért a történetbe nem bonyolódunk bele. Mivel a film és a játék párhuzamba állítását főként a játék rajongói



szint egy kicsit - a játékban elképzelhető, hogy a legnagyobb teremtés a Street Fighter. Szóval a szó néha az volt az érzésem, hogy a rendező kifogyott az ötletekből! Mennivel jobb lett volna a sokmillió dollárért inkább a legjobbakat megvalósítani és a többször stábba hírvontak támogatókat kihagyni. Valószínűleg a direktor el akart szakadni a játéktól, nyújtotta ke-

Az a gond, hogy én más vagyok, mint egy átlagos mozilátó. Aki Van



ÁRMAK A JÁTÉK ÉS A FILM KÖZÖTT



is vagy az Street Fighter játékból készült. A film a Street Fighter játékból készült, ami a Street Fighter játékból készült.

Amikor a Street Fighter játékból készült. A film a Street Fighter játékból készült, ami a Street Fighter játékból készült.



retaktól - majd erre a Street Fighter játékból készült. A film a Street Fighter játékból készült, ami a Street Fighter játékból készült.



és ruhájának színe 100%-os. Honda (megcsinálja az eredeti beállítását, tudjátok, amikor "köröz egyet a fejével"), Cammy (aki nagyon csinoska, bár kár, hogy katonai nadrágban van és nem dresszben. Egy speckót csinál, amikor az ellenele nyakába ugrik és úgy püfölli) és Zangief (igazi buta orosz pall, de a jelmeze tökéletes). Vega talán a legtökéletesebben ábrázolt szereplő, rácsát dühöl, kígyótelevíziós van a mellén, peckesen lépked, BACKFLIP-et és falra ugrást is csinál. De nem szöke. Dee-Jay hasonlít is, meg nem is, nincs túl nagy szerepe.



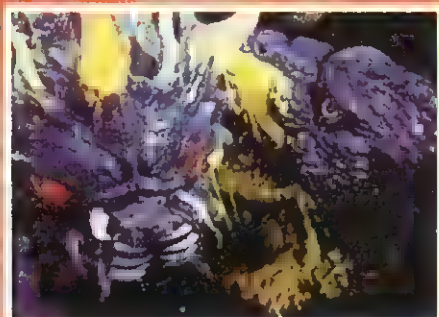
Martin

MANGA

Ebben a hónapban megpróbálunk elszakadni a MANGA rovat szokásos stílusától és új területekre csalogatni titeket, ANIME rajongókat. Talán sokan nem is tudjátok, hogy a MANGA cég a rajzfilmekén kívül "rendes" filmeket is kiad, melyek abban különböznek a moziban vetítettektől, hogy direkt video-kiadásra szánják őket. Ezek a filmek úgynevezett "low budget" formában készülnek, azaz sokkal kevesebb az előállítás költsége, mint például egy hollywoodi produkciónak. A másik lényeges, amikor a MANGA régi filmeket dolgoz át videóra, olyan műveket, amelyeket a nyugati közönség még nem látott. Mit is lehet a MANGA-on legutóbbi ilyen filmünk témája? Az első számú: Japán legelső GODZILLA!

A 40 ÉVES GODZILLA

Hősünk, akit egyszerűen csak a nagy G-nek becéznek, immáron több mint 40



éves. Születését két filmnek köszönheti: a King Kong (1933) és a Beast From 20.000

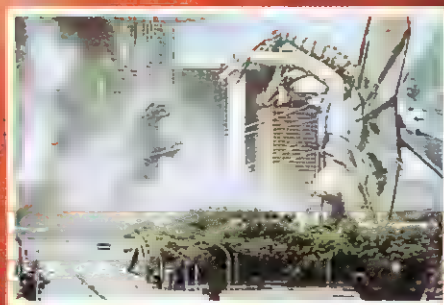


éves. Születését két filmnek köszönheti: a King Kong (1933) és a Beast From 20.000 (1958). A Godzilla egy rus Rexhez hasonlít, féltelmek vannak a hátán és ami a leg-



szebb: 50 méter magas! Mindig a tenger medréből emelkedik elő, óceán kapuival is - japánul "Gojira", amely a gorilla és a kujira (japánul bálna) szavak mixeléséből jött létre. Godzilla a sztori szerint atomkísérletek miatt mutációval keletkezett és a japán városokat terrorizálja radioaktív leheletével. A film címe "Godzilla - King of the Monsters" volt és minden rekordot megdöntött. Ezután kezdődött a filmtörténet egyik leghosszabb sorozata, amelyben a hatalmas állat mindig valamilyen hozzá hasonló méretű szörnyvel mérte erejét. A tucatnyi film nem függ egymástól, mind külön történetet dolgoz fel, az amerikai verziók címei eltérnek az eredeti japánokétól.

60-as évek Godzilla filmje a "King of the Monsters Vs. Gojira" volt, itt jelent meg először színesben (hiteles adatok szerint 11.200.000 japán nézte meg). Ezt követte a "Mothra vs. Gojira" (GODZILLA VS. MOTHTRA), amely a rajongók szerint a legjobb Godzilla film. Később hősünk megkezdte a "Godzilla vs. King Ghidorah" (GODZILLA VS. KING GHIDORAH) című filmet. 1964-ben egy háromfejű dög volt a főszereplő: The Greatest Battle of the Monsters (The Three Headed Monster). A film címe (GODZILLA VS. KING GHIDORAH) egy évvel később az



ellenfél az űrből érkezett Invasion of Astro Monster. Innentől kezdve egészen 1980-ig szinte minden évben megjelent egy új film, ahol Godzilla miszlikbe aprított valamilyen gonosz szörnyet. Csak érdekességként említem, hogy '67-ben Godzillának fia is született a "Minya, Son of Godzilla" című filmben. Tíz hosszú év után Godzilla újra szuper sikeres lett, legutóbbi filmjében már 80 méter magas.

GODZILLA VS. MOTHTRA

Egy óriási meteor száguld át az univerzumban, amely rövidesen megkezdődik a Földön. Az emberek sietnek a városokból, hogy megvédjék a kontinenseket, felébredtve az óriást - GODZILLÁT! Egy fiatal kincsvadász,

Takuya mindig, hogy megvédje a lecsapódás helyét. Találkozik két furcsa emberrel, akik egy ősi civilizáció túlélői, a Föld megmentőjének vallják magukat. Az "örök" egy hatalmas gömbre vigyáznak, amely lényegében egy tojás: MOTHTRA az óriástepke szundikál benne. Rövidesen megjelenik Mothra fő ellentéte, BATTARA is, így már három szörny küzd egymással, rombadöntve a városokat, terrorizálva az embereket.



GODZILLA VS. KING GHIDORAH

Egy napon UFO jelenik meg Tokyo felett, amely embereket szállít a 23. századból. A látogatók olyan korból érkeztek, ahol Japán már nem létezik - Godzilla teljesen megsemmisítette a várost. Egy lehetőség van azonban: visszamenni a múltba és megakadályozni Godzilla támadását. Ezen már háromszor sikerült, de minden alkalommal a világ végén, ahol a legutóbbi alkalommal King Ghidorah a háromfejű sarkany! Mit tehetnek Japán lakói, ha nem a Godzilla nélkül?

1995 m á i u s

A megszámlálhatatlan gyerekeknek készülő rajzfilm közül előbb-utóbb mindegyiket utoléri a végzete és játékot készítenek belőle. Ezen az oldalon három olyan MEGADRIVE programról olvashattok, melyek alapjául szolgáló mesék mostanság futnak a műholdas csatornákon a kicsik nagy örömeire. Ez a három játék abban közös, hogy igen színvonalasak, szórakoztatóak és kellemes időtöltést biztosítanak.

cinikus, nagydumájú kacsa egyáltalán nem gyerekes és a poénjain is sokat lehet röhögni. Daffy legújabb kalandjában mint detektív szerepel - feladata az, hogy megtalálja a Yosemite Sam rendező 6 arany díját.

A figurával futni, ugrani és lődözni lehet, tehát senki ne várjon túl nagy agymunkát a játéktól. Kezddéskor egy képzeletbeli filmtekercsről tudunk pályát választani (egyelőre nem mindegyiket), összesen 6 filmet kell bejárnunk, ez 18 részt jelent. A pályák végén fő-

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

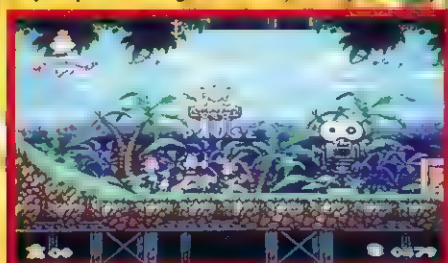
Az egyik legsikeresebb MEGADRIVE máskéziós játék a Sonic után bizonyára a Taz-Mania volt. Elég hosszú idő után, de végre elkészült a folytatás is, melyben ismét az örökké éhes Tazmán Ördög a főszereplő. Ezúttal azonban nem a Földön játszódik kalandjal, hanem a furcsa vesztélyekkel teli Mar-

AKIKET A TV KÉPERNYŐJÉRŐL ISMERHETÜNK!

ANIMANIACS

Ez a félig logikai, félig akció játék három rosszcsonát állatkárról szól, akik a Warner filmstúdió területén gázdálkodnak. Még 1930-ban tervezték őket, de a rajzoló messze meghaladta a korát velük - ezért a három testvér biztonsági okokból bezárták a viztoronyba. Az évek teltek, napjainkban azonban újra kitért a káosz: Yakko, Wakko és Dot megszökött, feje tetejére állítva a stúdió életét.

A játékban mindig azt a szereplőt irányítjuk, aki az élen áll. Attól függően kell a megfelelő karakterre kapcsolni, hogy milyen csapda áll a tró útjában. Alapállapotban a C gombbal lehet vezetőt váltani.



B-vel ugrani, az A gomb a cselekvésre szolgál. Minden szereplő más-más dologra képes, a pályákat az összehangolt munkájukkal kell teljesíteni. A pályák egy-egy filmet jelentenek, ahol mindig ki kell találni, hogy mi áll a forgatás (vagy a továbbjutás) útjában.

-Yakko a legmagasabb, ő tolni és húzni tudja a mozgatható tárgyakat és egy teniszütőre kötött lábával tud csapkodni.

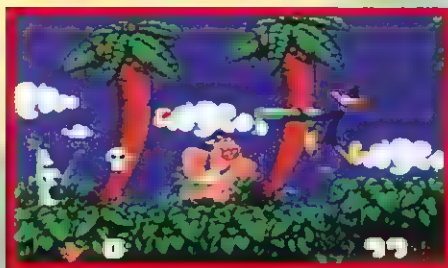
-Wakko a sapkás a kalapácsával csapkod. Ezzel szét-töri a köveket, kapcsolókat működtet és szikrát csíhol.

-Dot a kisány szédítő puszit küld.

A szereplőknek persze más lehetőségeik is vannak, ezeket kell kiokoskodni a feladatoknál.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Nekem mindig is Daffy Duck volt a kedvencem a Looney Tunes szereplőgárdájából. Talán azért, mert ez a kicsi



ANIMANIACS

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

ellenfél vár ránk. Ahhoz, hogy egy részt teljesítsünk, meg kell találni az összes elszórt dinamitot és a díjakat. Ha a részek végére érve megjelenik egy villogó kéz, még nem találtunk meg mindent.

A játékban egy csomó olyan mókás dolgot is csinálhatunk Daffy-val, amelyeket a rajzfilmekben is láthatunk. Fel lehet kapaszkodni lógó dolgokra, kúszni, lehajolni és extra magasságot ugrani. A játék közben különösen jópofa a főszereplő animációja. A játék végeredményben nagyon egyszerű, szórakoztató és abszolút erőszakmentes.



son. Amint az az introból is kiderül, egy gonosz marsi teremtmény foglul ejti és elrabolja a vígan szárguldozó ördögöt, akinek egyetlen vágya, hogy újra szabad legyen.

A programot a tapasztaltabb játékosoknak szánták. A pályák labirintus jellegűek, hosszúak és az irányítás is bonyolult. Az alapmozgásokon kívül Taz 7 féle speciális dologra képes, melyeket gomb és iránykombinációkkal lehet előhozni. Tovább bonyolítják a helyzetet a felszedhető tárgyak (gyógyszer, benzin, kövek, átváltoztatók, bombák) melyeket extraként használhatunk és vannak olyan cuccok is, melyek a továbbjutáshoz szükségesek. Ezek a teleportálók, a kicsinyítők és a kijáratot jelentő masinák.

Martin

...Más idő, más dimenzió. A széles völgy-katlanban három lovas vágatott, habár hátasaik inkább hasonlítottak korcs struccokra, mint lovakra. Hirtelen hatalmas árnyék takarta el előlük a napot, amely lassan és méltóságteljesen küszört el felettük. Felnézve az elámult vándorok egy félelmetes gépezetet pillantottak meg - egy elképesztő méretű, tucatnyi evezővel ellátott léghajót, amely úgy úszott az égen, mint "normális" társai a tengereken. A lovasok a hajó után eredtek. Nem vették észre, hogy a hátuk mögött szélvész gyorsasággal közeledik valami a homokban. Egy pillanattal később förtelmes külsejű és méretű homoki skorpió robbant ki a földből és egy ütessel kitaszította a jobb oldali vándort a nyeregből, majd ugyanazzal a lendülettel menekülni kezdett. A legfiatalabb és legvakmerőbb lovas azonnal üldözőbe vette, nyílzáport zúdítva rá - a skorpió azonban egérutat nyert.

A hajsza ezzel nem ért véget, mert az üldöző mellett egy újabb dög jelent meg, ugrásra készen. Emberünknek szerencsére helyén voltak a reflexei, a pillanat tört része alatt oldalra fordult és egy jól irányzott lövéssel leterítette a skorpiót. Ekkor vette észre, hogy a völgy egy ismeretlen részére tévedt - egy barlang hívogató bejárata tűnt fel előtte...

...Az utolsó pillanatban azonban egy félelmetes erejű lövés mégis eltálasztotta az ismeretlent. A sárkány lassan leereszkedett a szikla-peremre és kétségbeesetten toporgott. A haladók lovas a ifjúra nézett, érintésével éveket mesélt el egy pillanat alatt. Furcsa formájú

fegyverét a fiúnak nyújtotta, majd lehanyatlott. A sárkány panaszos sikolyt hallatott és az ég felé emelte páncélozott fejét. A hősiünk tudta, hogy a bosszú az ő kezében van. Felmászott a sárkány nyergébe, meghúzta a gyeplőt, mire a hatalmas állat kiterjesztett szárnyaival elrugaskodott a feneketlen mélység felé...

(Részlet A PANZER DRAGON c. játék Intro-animációjából)

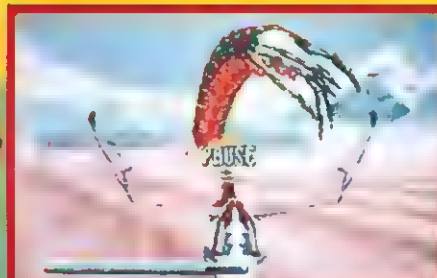
Martin



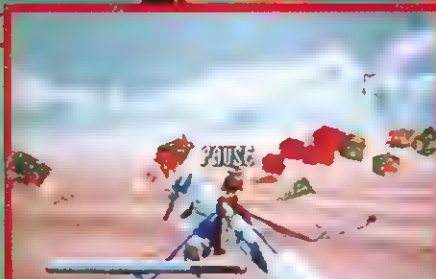
Az első pályán az ócska csodálatosan fedreződő felszínen felelt repülnek. A felöltött ellenfelek nagyokat csobbanva morúlnak el a nagy kétségben.



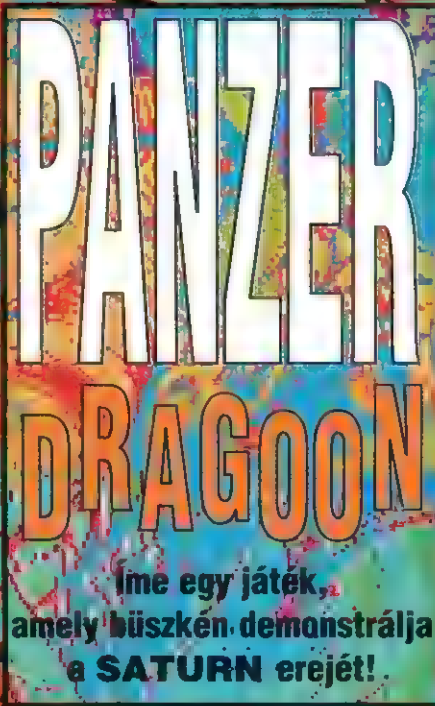
A hatalmas méretű szárnyas szállítóhajó egy kisebb gondolat borbély, ahonnan nehézfegyverekkel lövök rák. Jól látszik a sárkány páncélzata és a főszereplő is.



A hírhedt "homoktörő" immár csapjával van. A sivatagban általában párosan támadnak, testük természetesen páncéllel van borítva.



A kiképző légzők bűszen igyekeznek megteremteni a széllel haladást. Ők sem végzik másodlagos feladatok hűlnek vissza a furcsa homokban.



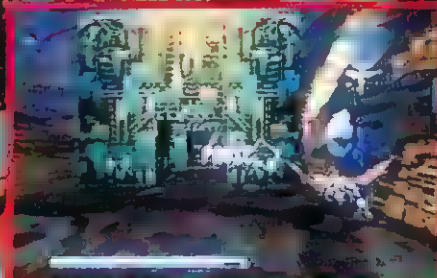
Ime egy játék, amely büszkén demonstrálja a SATURN erejét!



A barlang szűk falai között skorpiószerű lények ugrálnak a magányos sárkánylovásokra. Nagyöngöket keltve "kissé" eltérnek a szakványostól.



Aljandékba kapott fegyverek ilyen energiarakéták ki-lövésre is képes. Egyszerre akár öt célpontot is be-tárol, a rakéták követik a magá ellenfeleket.



Akár közelről, akár távolról nézzük, kussas sárkányunk csodálatos látvány. Fantasztikus érzés a nálunk nagyságrendekkel komolyabb építmények között elkapni!



Gondolom vitágosan látszik, hogy ezek a lények felváltva szemből jönnek. Vajon milyen lény képes ehhez energiát felszedni? Talán meg is kell majd küzdeni vele!



Ez a harci páros már ismerős kalandból - ezen a pályán több is jön belőle. Sajnos a kapitány nehezen tud elmozdítani a sziklák között, néha még kis halottakat lövünk...



Egy förtelmes a sok közül. Az óriás propeller még nem került a helyére, de már így sem túl bizalomgerjesztő a masina külleme.

DAYTONA USA

[illegible]

DAYTONA USA

Először pillantásra rögtön szembetűnik, hogy a DAYTONA megtervezésekor a szabványok szigorú betartották a lehető maximális változtatásokat az időpolgárait. Ennek fogva a sok feladó, az reklámokba és a többi tereptárgy miatt a játék "folyamatossága" ha minálisan is, de elmarad a RR mögött. Ez természetesen, hiszen a "kis" SATURN nem tudja hozni a (sok) millió forintba kerülő játéktermi masina színvonalát. De akkor milyen trükkök oldották meg a kowarzóit? Nos egyszerű: a SATURN változat kevesebb "képkocka" sebességgel fut, ezért néha kevésbé simán megy a program. Aki nem a PC-X verziót, az tudja, hogy a RR-ban maximum 2-3 képkocka csak a képernyőre kerül. A DAYTONA-ban megint csak 2 képkocka.

[illegible]

MEGA-AZZARAT

"Az, hogy a SATURN ára jelenleg még elég magas, nem jelenti azt, hogy a modell az árát. A fordítás során a költségek csökkentése érdekében a SATURN az új generációs motorok és a hajtásláncok fejlesztésére fordította a figyelmét. Az ARCADE és a SATURN motorok is versenyezhetnek benne az utóbbiban nincs széria motorok, hanem a SATURN motorok, amelyek jobbak a gyártás során. A SATURN motorok a SATURN nyelven.

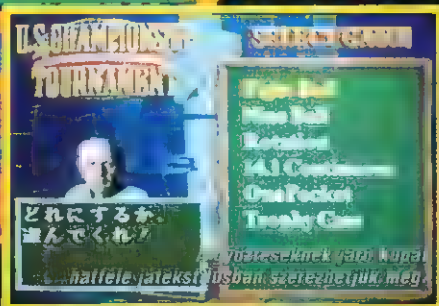


SIDE POCKET

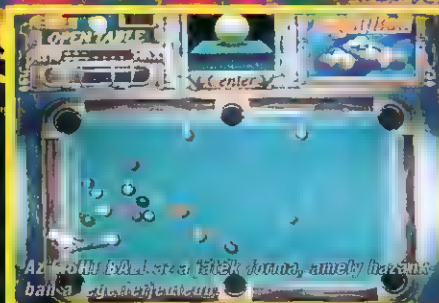
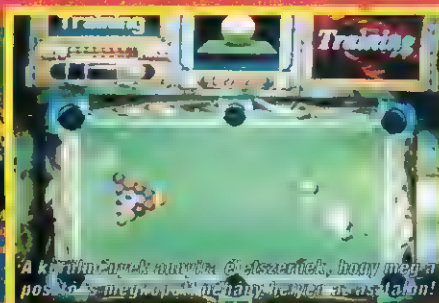
[illegible]

SZIMONÓK

...a nagy gazdasági válság miatt. A szociális állam felépítését a második világháború után kezdte meg az állam. A szociális állam felépítését a második világháború után kezdte meg az állam. A szociális állam felépítését a második világháború után kezdte meg az állam.



A **TRICK GAME** adhatunk "false" is a golyóknak, gép átérző a jokers-t. Mindezt 3 gomb-használatával, pontos egyszerűen tehetjük meg. A fehér újjal jelző golyókat pontra is változtathatjuk, egy másik gombbal pedig a golyók színét cserélhetjük ki a számozásukra. A SPZ-ben 5 féle alapmódban biliárdozhatunk. A STORY egy igen érdekes helyzet, mert itt a gép egy digitizált filmet játszik folyamatosan, amely egy pénzdíjas versenyről szól – természetesen mi vagyunk a főszereplők. A TOURNAMENT opció körmezős viadal a kupaért, a VERSUS-szal ketten küzdhetünk, a TRAINING-ben gyakorolhatunk. Érdekes még a TRICK GAME játék is, itt előre beállított trükk-lövéseket kell megoldanunk. A program többé-



le biliárdfajtot is ismer, közülük a nálunk is kedvelt
EIGHT BALL és a pool. A biliárdjátékot az EIGHT
BALL szabályrendszerrel lehet leggyakrabban játszani.
nek képét digitális animációval lehet megalkotni.
digi-animáció a számítógépes animáció egyik fajtája.
zárának is mindegyike számítógépes animáció.



A londoni ECTS-en a SONY pavilonjának tekintélyes hányadát foglalta el a TEKKEN című új "virtua" stílusú verekedős játék. Úgy hét-nyolc gépen futott a program és ki volt állítva az eredeti játéktérmi automata is, amelyről rögtön megállapítottam, hogy GYENGÉBB a grafikája, mint a PS-X verzió. Zölce meginvitált egy bunyóra, így egyből meg is ojtottam a tesztelést.

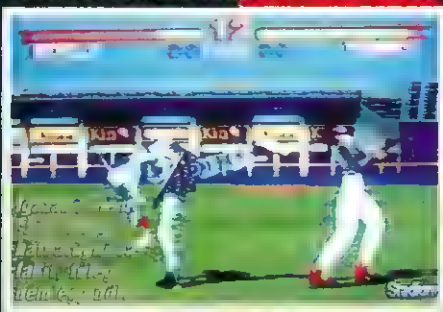
HÁT HOVA FEJLŐDIK EZ A VILÁG?

A TEKKEN kis túlzással inkább térhatású verekedős szimulátornak nevezhető, mint bunyós játéknak. A szereplők ugyanis tökéletesen vannak animálva, mármint anatómiai szempontból. A pofonok/ütések/rúgások így laikus szemmel teljesen élethűek, szintűgy az esések, dobások és a találatok utáni "fájdalom" is. Talán éppen ezért volt furcsa nekem, egy SF2 rajon-



nehéz kivédeni - nem látai egyértelműen, hogy deréktól tefele vagy lefele fog-e betálatni a mozdulat. Szerintem a készítőik túlságosan a látvány felé mentek el a játszhatósággal szemben - ez rövid távon jó, de tartósan engem idegesített. Az a véleményem ugyanis, hogy játék közben nincs idő a grafikát figyelni, mert az akcióra kell koncentrálni. Namármost milyen degesz az, hogy az ellenfél kicsavarja a kezem, közben jobbról-balról fejberög - és ezt egy különleges kamera-

gónak, hogy gyakran ütöttem "melle" a levegőbe, sűrűn kaptam a rúgásokat a hátamba és kicsit nehezen boldogultam a védekezéssel is. A TEKKEN-ben ugyanis bizonyos támadásokat igen



állásból kell megtekinteni (ezzel megszakad a folyamatosság, már nem tudok koncentrálni, az ellenfél visszatámad és már el is vesztettem a menetet). Szóval a TEKKEN egy ilyen látványosságra épülő játék, amely inkább a PS-X fantasztikus 3D-s grafikai trükk-gyűjteményét hivatott felvonultatni. Az biztos, hogy a virtua szereplők grafikája nagyon frakó és ehhez jönnek még a szupi hátterek és hanghatások. Tényleg nem tudom, hogy mivel lehet ennél többet csinálni, legalább is ebben a stílusban. A játék elején a szereplőket bemutató Silicon intro van, amely-



hez hasonlít (a minőség szempontjából) még nem látam számomra jobbát.



FANTASTIC PINBALL

A videojáték flipperek manapság már eljutottak arra a szintre, hogy nem nagyon lehet fokozni őket. Két csoportjuk létezik: az egyikben lényegében 2 dimenziós formában, több emelet magas, függőlegesen álló asztalon játszunk; a másikban a 3 dimenziós hatás a lényeg, itt az eredeti asztal látványát igyekeznek szimulálni. A 2D-s forma azért közkedveltebb, mert itt igazán kiélhetik az alkotók a fantáziájukat (lényegében az eredeti flipperhez csak a golyó és az ütők miatt van közö). A SONY PS-X első flippere a FANTASTIC PINBALL.

MANGA MESE

A játék abszolút japán stílusú, egy angol szó sincs benne. A grafikát MANGA rajzoló készítették, még-



pedig "japán stílus" romában. Három főszereplő közül választhatunk - egy harcos fiú, egy varázsló kiscsi és egy zöld állat. Mivel majd az asztalra golyó kerül, a szereplők más-más tulajdonságokkal bírnak és mivel

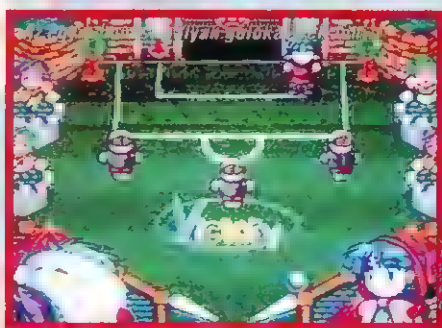


3 folytatási lehetőségünk van, tudjuk őket kombinálni. Az asztal 3 részre van felosztva, mindegyik helyszíne a világ egy-egy "emeletét" jeleníti meg: pokol, normál világ, mennyország. Ebből adódóan egy kis történetet kell eljátszanunk a különböző célpontok kilövésével, melyben a golyók a főszereplők. Az általános pontgyűjtő helyek meglovésán kívül néhány dolgot sorban meg kell ütni, így változások történnek a helyszíneken. Kapuk nyílnak ki, nappalból éjszaka lesz és újabb ellenfelek jelennek meg.

Természetesen mellékpályákra is bejuthatunk, ha a megfelelő helyekre juttatjuk a golyót. Ezek 3D-s perspektívában vannak és itt is egy cél elérése a lényeg. A fociban gólokat kell lötni, egy másikban pedig egy szoba teljes berendezését kell darabokra

törni! Közben a kép színe a Manga figurák jókat nevetnek és izgulnak a rombióján. Az ilyen töltelék animációk egyébként központi szerepet kaptak a játékokban, sok a mozgó mellékszereplő. Ha egy speciális helyre belőljük a golyót, akkor a gép egy 3D-s trükkel ráközelít a háttér megfelelő darabjára demonstrálva ezzel a PS-X tudását. A képernyőn teljes a színorgia, európai szemmel néha már giccses a grafika. Még szerencse, hogy ezt a kavalkádot ellensúlyozza a tuti játszhatóság. Elnézném ezt a flippert az SNES-en is.

Martin



A lövöldözős játékok nagy népszerűségnek örvendenek a konzol és számítógép tulajdonosok között. Van azonban ennek a stílusnak egy mellékága, amelyről megoszlanak a vélemények. Ez pedig az "elvont" shoot'em up-ok, melyekben a szokásostól eltérő környezetben, furcsa ellenfelekkel, furcsa módon kell küzdeni. A KONAMI-nak van egy híres sorozata (Gradius), amelynek elkészítették a paródia verzióját is. Ez a játék a PARODIUS, eddig csak SNES-en és GameBoy-on volt hozzáférhető. Most egy PLAYSTATION CD lemezen rajta van az eredeti játék, plusz arról, 1995-ös PS-X változat is.

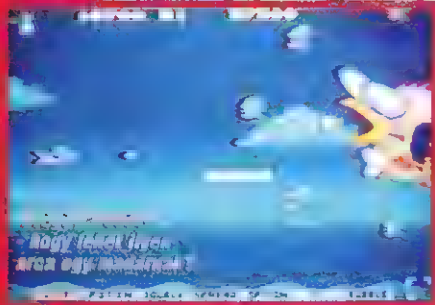
Örület! A PARODIUS pedig egy ilyen játék, főleg az új verziója. Ebben már új szereplők közül is választ-



PARODIUS DELUXE PACK

A VILÁG EGYIK LEGÖRÜLTEBB JÁTÉKA

Mi a véleményetek egy olyan játékról, amelyben egy úrhajóval kell lövöldözni? Normális. Mi a véleményetek egy olyan játékról, amelyben egy óriás malac, egy polip vagy egy torpedó-csúcsuló playboy nyuszilány a főszereplő?



hatunk, s ami a legérdekesebb: ha egyszerre kettőn küzdünk, ugyanannak a karakternek más-más lesz a külsője. Az ellenfelek között óriás madarak, pandamaci táncosnők és elmondhatatlan formájú gépek vannak, melyeket általában állatok irányítanak. Az egész játékra jellemző, hogy a képen MINDEN MOZOG, egyszerre akár (több) száz lövedék is van a képernyőn - aki ezt nem csípi, az inkább



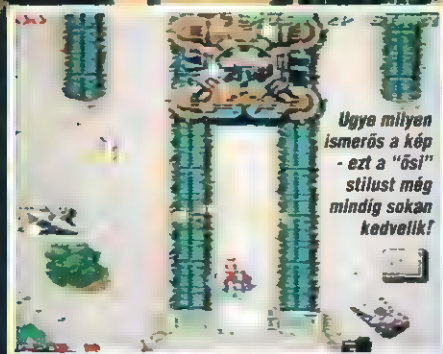
felejtse el a PARODIUS-t (az igazság-hoz hozzátartozik, hogy egy-egy "csúcsforgalom" esetén még itt is lelassul a sebesség). Az új szereplőknek természetesen más-más a fegyvertáruk, így a játék nagyon sokszor végigjátszható.

A grafika a szokásos 2D-s nézetben készült, amelyet az új 3D-s örületek miatt már sokan elfeledtek. Nekem még mindig nagyon tetszik, mert itt tényleg meg kellett rajzolni a sprite-okat, nem a gép számolgat mindentéle gyanús vektorokat. A játék zenéje egyszerűen örületes: a káncán és hasonló klasszikusok rockfeldolgozásait hallhatjuk az akció közben. Az árproblémát itt is úgy próbálták megoldani, hogy mindkét játékot rá tették a CD-re. Ha már a gép is elérhető lenne a széles nagyközönségnek, akkor ez egy gáláns húzásnak számítana.



RAIDEN PROJECT

A RAIDEN most játékok sokan ismerhetik a játéktérmeiből. Abszolút ellentét a Parodiusnak, itt nemál úr-ököl, hanem a gúlkölközések



Ugye milyen ismerős a kép - ezt a "ősi" stílust még mindig sokan kedvelik!



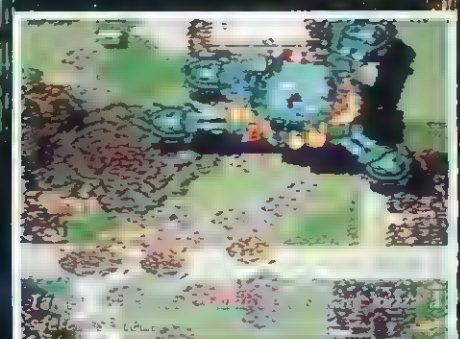
egyes különbség még az esen, hanem függőlegesen tekink közben megjelent a PS-X dívat szerint mindket PROJECT című CD lemeze.

SHOOT'EM UP ŐSE

stílusát tekintve sok nagy programra az Amigások talán még emlékeznek a SideWinderre, melyek akkoriban a

káját tekintve a PS-X játéktérmi, legalábbis én nem láttam semmi különbséget (a PS-X esetében ez el is várható).

Nagyon tetszett a játékban a képernyőbeállítás lehetősége. Ha normál TV-n nézzük, beállíthatunk egy olyan módot, ahol csak a kép közepén, egy széles csíkon történik az akció. Ilyenkor valamilyen mintha a PS-X lemeze felbontás. Ha sarkított képernyőre állítjuk, akkor TV-vel rendelték



PANDORA most játékok sokan ismerhetik a játéktérmeiből. Abszolút ellentét a Parodiusnak, itt nemál úr-ököl, hanem a gúlkölközések

A játék tényleg nagyon sokszor végigjátszható. A grafika a szokásos 2D-s nézetben készült, amelyet az új 3D-s örületek miatt már sokan elfeledtek. Nekem még mindig nagyon tetszik, mert itt tényleg meg kellett rajzolni a sprite-okat, nem a gép számolgat mindentéle gyanús vektorokat. A játék zenéje egyszerűen örületes: a káncán és hasonló klasszikusok rockfeldolgozásait hallhatjuk az akció közben. Az árproblémát itt is úgy próbálták megoldani, hogy mindkét játékot rá tették a CD-re. Ha már a gép is elérhető lenne a széles nagyközönségnek, akkor ez egy gáláns húzásnak számítana.

Ez a játék a konzoltörténelem legbolondabb darabja

Klasszikus stílusú lövöldözős játék azoknak, akik szeretnek nosztalgizálni.

A JÁTÉK CÍME LEHETNE AKÁR ROCK 'N' RACING 2 IS

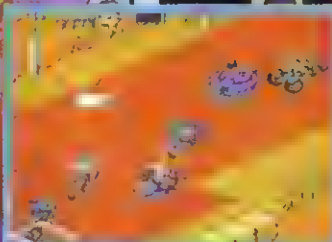
A BIKER MICE FROM MARS rajzfilmsorozat minden hétvégén újabb epizóddal jelentkezik a műholdas csatornák egyikén. Mivel itt a főszereplők nem gyalog közlekednek, értelemszerűen adódott, hogy nem mászkálós stílusú játékot készítettek belőle, hanem verseny típusút. Nem is akármilyet: több helyről hallottam, hogy a BIKER MICE a legendás és abszolút verhetetlen Rock 'N' Roll Racing első mellő utódja.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EGEREK ÉS EMBEREK

A játék a rajzfilmből ismert szereplőket használja. Egytől ötödik közül választhatunk, hogy melyikben kívánunk versenyezni:



1. Kétféle közlekedési mód van: a) a karaktert a motorral lehet irányítani, b) egyszerre 6 versenyző is lehet a pályán, c) a pályán 2 sáv van, d) a pályán 2 sáv van.

Main Race: 1-2 játékos számára egyszerű verseny.
Battle Race: 1-2 játékos számára verseny, ahol az nyer, aki minden ellenfelet kiüti vagy előzár el.
Practice: gyakorlás.

1-2 játékos számára kizárólag két játékos számára. A játék kezdése a sok lehetőség (tárgyak használata, motorok bővíthetősége) miatt elég összetett. Hat különböző szereplő közül választhatunk, 5 helyszínen versenyezhetünk. A teljesítendő me-

tek között a nehézség fokozásával növekszik. A HARD fokozaton már 6 menetet kell megnyerni, ezek egyenként 5 pályából állnak, a pályákon 5 körrel kell teljesíteni. Lezár a dolognak bőven!
Martin

Megértük a napot: az egyik legjobb PC-s játék elkészült SNES-re is!

A "műtyúr" grafikai stílusban készült játékok egyik előbírma volt annak idején a CANNON FODDER PC és Amiga verziója. Sajnos akkoriban még elég sok cég részéről az volt a tendencia, hogy csak könnyen fogyasztható, egyszerűbb akciójátékokat készítettek a 16 bites konzolokra. Most, hogy itt a CANNON FODDER SNES verziója, remélem többen is lehet kapni és elkezdik nyomon az igényesebb stuffokat. Lássuk, hogy hozta-e a VIRGIN a tőle megszokott színvonalat?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

A PC-ben már megjelent katonai kommandó stratégia kell az adott pályán minden ellenfelet és lövészoldart elpusztítani. A helyszínt abszolút madártávlatból látjuk, embereink bogár méretben tipecnek a képernyőn. Hat különböző terepen összesen 24 küldetést kell végrehajtaniuk, minden küldetésre 15 önkéntesünk van. A túlélők persze mindig csatlakoznak a következő küldetés leendő főszereplőjéhez.

(A gomb). Amikor célkereszt, oda lönek (B gomb, B + A gomb). Ha egy négyzet ki/be mutató nyíllal, egy járműbe tudnak ki/be szállni (be/kiszállás = A, a jármű fegyverének használata = B). Négyféle járművet tudunk használni és a hunkorokat is el lehet foglalni. Az Y gomb a térképet adja ki, a START pedig a csoportalakító képernyőt hozza be, feltéve, ha van elég emberünk hozzá. Ezek egyébként csak az alap kezelési funkciók, érdemes minden lehetőséget kipróbálni és begyakorolni. A teljesített küldetések után 5 betűs kódzár a jutalmunk.
Martin

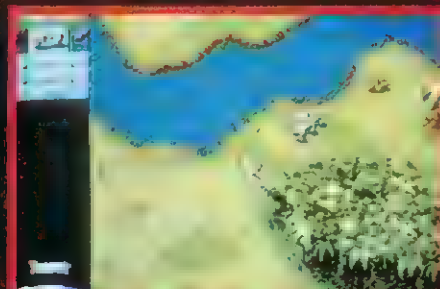
KÜLÖNLEGES JÁTÉK, KÜLÖNLEGES KEZELÉS

A képernyő bal felső részében van egy panel, amely magyarázatra szolgál. A panel felső része a "csapat logo", amely akkor funkcionál, ha több csoportba osztjuk embereinket (maximum 3 csoport: Kígyók, Sasok, Párducok). A kézigránál alatti szám mutatja a gránátjaink számát, a másik szélén az áknavető töltények mennyisége látható. Középen van a katonák állapota - láthatjuk, hogy gyalog vagy járművel közlekednek. Alul van a csoport katonáinak neve és rangja, emelkedő sorrendben.

A kurzorral intézhetjük a háborús teendőket. Amikor a kurzor nyíl atakú, közlekednek embereink



Az alábbi képen a csapatok az az a sok zöld pötty.

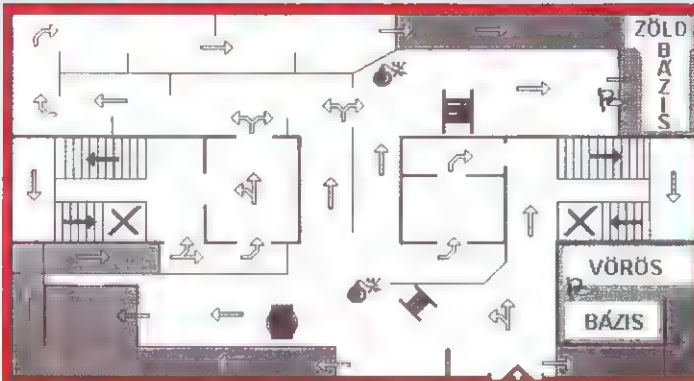


A grafika teljes mértékben PC színvonalú.

CANNON FODDER

WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH FUN

WEST LASER GAME CLUB



Mivel jubileumi számról van szó, azon goldolkodtam, hogy milyen ajándékkal kedveskedjek a WEST rovat olvasóinak. Nem kellett nagy nyomozás ahhoz, hogy kiderítsem: a WEST LASER GAME CLUB látogatói leginkább a szuper hangulatú LÉZER ARÉNÁT (MEGAZONE) és a KILLER INSTINCT nevű gépet kedvelik.

MEGAZONE (LÉZER ARÉNA)

Azok, akik komolyan veszik és szeretik a lézerharcot, remélem örömmel fogadják az aréna teljes térképét. Aki figyelmesen betanulja a stratégiaiul fontos helyek, aknák és bázisok helyét, az tuti győzelemre számíthat a lézer-háborúban. A térkép jelei közül fontos a bomba (itt vannak az önműködően tüzelő aknák), a zászló (a plafonon villogó lámpa jelzi a "kilövendő" bázis helyét) és az X (a lépcsők tetején majdnem teljes védelmet nyújtó tüzelőállás van).

KILLER INSTINCT

Igazán kevesen vannak azok a profik, akik tökéletesen ismerik a KILLER INSTINCT összes szereplőjét. Kettőn mindenképpen közéjük tartoznak: Gál Róbert és Bognár Viktor segítségével készítettem el a karakterek kivégzéseinek és ULTRA kombójának listáját. A flúk mellékesen elárultak pár izgalmas trükköt is, melyeket remélem örömmel fogadtok...

■ Ha a két játékos üzemmódban a szereplőválasztásnál FEL vagy LE nyomjatók az Irányítót és megnyomjatók valamelyik gombot, 12 különleges pálya közül választhatok.

■ A főellenfelet, EYEDOLL-t választhatjátok szereplőnek a következő trükkel: válasszátok ki RIPTOR-t és amikor a szereplők képei futnak az 1-es kart húzzátok JOBBRA és nyomjatók be a KIS ÜTÉS + KIS RUGÁS + KÖZEPES ÜTÉS gombokat. A következő képernyőn (Fight On) húzzátok a kart BALRA és nyomjatók KIS ÜTÉS + ERŐS ÜTÉS + ERŐS RUGÁS gombokat.

THUNDER

Kivégzés 1: közel állva előlről - hátra félkör + nagy rúgás

Kivégzés 2: 3 lépéssről hátulról - előre félkör + nagy ütés

Ultra: hátra, előre + kis ütés

ORCHID

Kivégzés 1: hátra, hátra, előre, előre + kis ütés

Kivégzés 2: le, előre, hátra + kis rúgás utána nagy rúgás

Ultra: hátra, előre + közepes ütés

SABREWOLF

Kivégzés 1: közelről hátra, hátra, hátra + közepes rúgás

Kivégzés 2: 3 lépéssről hátra, hátra, előre, közepes ütés

Ultra: hátra, előre + kis rúgás

FULGORE

Kivégzés 1: 4 lépéssről hátulról - előre félkör + erős rúgás

Kivégzés 2: 3 lépéssről előlről - hátra félkör + erős ütés

Ultra: előre, le, előre + kis ütés

COMBO

Kivégzés 1: hátra, előre, előre + közepes ütés

Kivégzés 2: előlről - hátra félkör + közepes rúgás

Ultra: előre, hátra + nagy ütés

RIPTOR

Kivégzés 1: hátulról - előre félkör + közepes ütés

Kivégzés 2: 3 x hátra + közepes rúgás

Ultra: hátra, előre + kis rúgás

GLACIUS

Kivégzés 1: 3 lépéssről hátulról - előre félkör + közepes ütés

Kivégzés 2: 3 lépéssről előlről - hátra félkör + közepes rúgás

Kivégzés 3: hátra, hátra, hátra + nagy rúgás

Ultra: hátra, előre + nagy ütés

CINDER

Kivégzés 1: hátra, hátra, hátra + közepes ütés

Kivégzés 2: hátulról - előre félkör + kis rúgás

Ultra: hátra, előre + erős ütés

SPINAL

Kivégzés 1: hátra, hátra, hátra + közepes rúgás

Kivégzés 2: előre, hátra, hátra, előre + kis rúgás

Ultra: hátulról - előre félkör + erős ütés

JAGO

Kivégzés 1: hátra, előre, előre + kis ütés

Kivégzés 2: 3 lépéssről hátra, hátra, előre, előre + közepes ütés

Ultra: előlről - hátra félkör + kis rúgás

Martin



Burago rally

Mint ismeretes, a C64 temetése a nyugati országokban már évekkel ezelőtt megtörtént, de nálunk még jócskán 50.000 felett van az ősi berendezésen aktívan dolgozók, játszadozók száma. Új játék csak elvétve akad a horgukra. Ezen az áldatlan helyzetben próbáltunk ismét segíteni, amikor felkértük a mára már majd' ezer példányban elkelt Long Life alkotót, hogy tehetségüket



legnagyobb rallygyőztesek modelljei. A játékban felhasznált autók három istálló hírességel: 3 féle PORSCHE, 3 féle BMW és 2 típusú FERRARI közül választhatunk majd. Ezek képeit külön is bemutatom, melyek a választó képernyőn villannak majd fel (a lá Test Drive) és jobbra így fognak majd kinézni a végleges változatban is. Ezen a képernyőn olvashatók majd az autók

Visszatérve a pályákhoz: természetesen minden területnek megvan a maga sajátossága és speciális nehézsége. Homokon nehezebb gyorsulni, tehát egy elnézett kanyar utáni kicsúszás végzetes lehet a helyezést illetően, hiszen lassabban kerülünk vissza a rendes kerékvágásba és sebességi fokozatba. A téli pályán a hóbuckákon és jégfoltokon nagyon könnyen kipördülhetünk - értékes másodperceket veszítve és komoly sérüléseket elszenvedve. A hegyi szakaszokon pedig



MAGYAR JÁTÉKPROGRAM C64-RE

egy autóverseny megírásában is kama-toztassák. Ezúton szeretnék beszámolni a rohamléptekkel haladó fejlesztésről.

MIÉRT ÉPPEN BBURAGO?

A játék neve BBURAGO RALLY lesz, melyből a második szó egyértelmű, az

műszaki adatai, sebesség, gyorsulás, stb - mintha egy katalógusban lapozgatnánk és a pénztárcánknak illetve izlésünknek megfelelő autót szeretnénk kiválasztani.

A JÁTÉK SPECIALITÁSAIRÓL DIÓHÉJBAN

Az autókiválasztás után egy specifikáló (időmérő) kört kell tennünk az éppen aktuális pályán, amelyek 4 féle környezetben épültek:

erdői, téli, sivatagos és hegyi ter-
e p .
Ezekből szetten-
ként 6

sokkal gyorsabban kopnak gumijaink a nagyobb igénybevétel miatt. Egy verseny adott körig tart, vagy előbb is véget érhet, ha sérüléseink túllépik a megengedett szintet.

A menetek alatt a pályákon elszórva felvehető bónuszok találhatók, amelyek pontszámot vagy pénzmagot növelnek.



első azonban egy kis magyar-
rázatra szorul. Akiknek van autómániás kisöccsük, azok minden bizonnyal ismerik e nagyon híres modelltípust, a BBURAGO-t. Az olasz cég olyan hírességeknek készíti el miniatűrített makettjeit, mint például a FERRARI, LAMBORGHINI és persze a

darab egymástól maximálisan különböző felépítésű lesz majd, amely összességében 24 féle pályát jelent. Ezeken kell sorra kiállni valamennyi fennmaradó autóval szemben, amelyek technikai tudása, pályaismerete és erőssége egyre nő, a győzelem velük szemben egyre nehezebb lesz.



Ez utóbbi a futam utáni depóban lesz hasznunkra, ahol feltuningolhatjuk, illetve helyrehozhatjuk autónkat. Itt az üzemanyagot és a turbót tölthetjük majd fel, a gumik állapotát javíthatjuk és a karosszéria sérüléseit kalapáltathatjuk ki.

Egyelőre ennyi érdekességet sikerült összeállítanunk, a jövő hónapban még forróbb infókkal és még izgalmasabb képekkel jelentkezünk. Végül szeretnénk köszönetet mondani a Stadlbauer Kft-nek, akik a nevet és a modelleket biztosították a játékhoz.

Kedves Olvasóim! A most következő oldal 100%-osan a Tiétek. Ugyanis mostanában már nemcsak írásos formában, hanem képileg (például az áprilisi szám utaskísérőjeként) is kizárólag én uralom ezt az 1-2 oldalt, úgyhogy átadom a helyet Nektek. Külön csemege, hogy a képek is töletek származnak. Most pedig olyan olvasói levelek következnek, amelyeket vita- és gondolatindítónak szánok, és ígérem, hogy csak a legvégén csevegek bele az írományokba. És nem leszek cinikus. És pofátlan sem. És hanyagolom a morbid humort is. És no szex. Csak egyszer...

ZOLEE, A CSUPASZ CSUPA IZOM IZOMPACSBIRTA

...egész jól sikerült a Csevegő, jó fej vagy, hogy nem csak a dupla-számba raktál kétoldalas Csevegőt, ami dupla élvezetet nyújt. Ja, az a kép a repülőről az izom-agyúró egy icipicit hasonlít rád... (Koltsai Balázs, Szeged)

...nagyon meglepődtem, amikor az áprilisi számban a Csevegőhöz értem. Hirtelen arra gondoltam, hogy rossz újságot vettem (Playboy vagy ilyesmi), de aztán rájöttem, hogy az ott te vagy, Zolee. De nekem kicsit gyanús az a nyakkendő.... Valld be, hogy egy kicsit csal-tál! (Bene Barna, Balatonberény)

Kedveseim! Bevallom csaltam. Az eredeti fotón piros nyakkendő volt a nyakamban, de mivel az túl vadító lett volna (olyat csak a Playboy nyuszik hordanak), átszíneztem kékre. Lebuktam. Szégyen, gyalázat. Ja, aki élőben is meg akarja csodálni testfelépítésemet, az keresse a Chip and Dale fiúk műsorát. Nehezen vagyok felismerhető, mert tánc közben kontaktlencsét hordok, hogy ne zavarjon a koncentrációban...

NŐK LAPJA

Szia Zolee! Olvastam egyszer valahol, hogy egy nőnek az esik a legjobban, ha egyszerűen azt mondjuk: "Olyan szép vagy!". Van is ebben valami, hiszen ez a mondat a nőt teljes egészében dicséri és nemcsak a küllemre, hanem a belső tartalomra is vonatkozhat adott esetben. Annak ellenére, hogy ha az újságoknak nem kellene adnom, gondolkodás nélkül rávágnám, hogy férfi (a készítőik nemétől függetlenül), hadd mondjam azt, hogy az 576 olyan szép, mint egy nő. Az újságírásban

közöm, úgyhogy ezt nyugodtan elhihetitek. Az előző gondolatot továbbfűzve azt is el kell mondanom, hogy ha megkérdeznék tőlem, milyen szerintem az ideális nő, azt mondanám, olyan mint az 576 KByte: gyönyörű, intelligens, humoros és ellenállhatatlan vágyakat ébreszt. Még az ára is stimmel, hiszen egy szép nő is sokba kerül, de megéri. (Beta Zsolt, Budapest)

Szeva Zsolti! Milyen igazad van! Valószínűleg ebből kifolyólag olvassák szinte kizárólag fiúk a lapot. Elgondolom, amint először csak sóvár tekintetüket legelgettik rajta, nyálcsorgatva stírólik az újságosstandon a kíváncsú "testet", aztán vagányan kipengetik érte a több mint két kilót (nehogy már szégyenben maradjanak előtte), majd meg sem állnak vele hazáig. Ott aztán magukra zárják a rettyót és megindul a muri. Előjárték gyanánt elolvassák a Csevegőt, majd amikor már összemelegedtek és kellően forró a hangulat, megpörgetik (átlapozzák) egyszer, kétszer, háromszor. Kimelegedve, kissé meggyűrt lapokkal aztán az ágyra dobják, az újság meg pihelve, izgatón szétnyílt lapokkal várja a folytatást... Ezt a következő hónapig eljátszák még úgy naponta 2-3-szor, úgyhogy igen jó partit csinál, aki megveszi: kitől kapni ma ilyen potom árért ennyi örömszerző pillanatot?

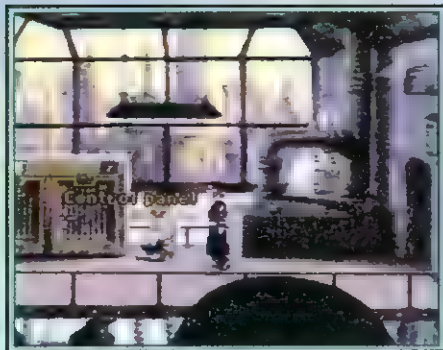
A TÉMA KOMOLY, DE NEM REMÉNYTELEN...

Hájt mindenkinek! Szerb óra van, elolvastuk az 576 legújabb példányát (Tök jó. Zolee, berakhatnál egy top listát. Csak semmi NINTENDO, sok PC - az majd javít a közhangulaton. Ha már nem játsz-

hatunk, olvas-suk elv alapján).

Nos, arra az elhatározásra jutottunk, hogy megdöbünk egy levéllel. Örölsz mi? Egyébként marha nehéz hozzájutni egy 576-hoz. 1: a határon ovadékokat kell fizetni (20 kemény dinárt). 2: 218 Ft = 3.11 DEM = 5,28 DIN. 3: Csempészni kell, ha a vámos meglátja, elveszi. Persze előfizetni nem érdemes, ugyanis előbb lemegy a balkánra (tudod, ott, ahol a nagy vezér lakik) és onnan jó ha a csomagoló papírt megkapjuk. De ha hozzájutunk egyhez, akkor az utolsó betűig kiolvassuk egymás kezéből vesszük ki (beleértve a tanárokat is) és bejárja egész Bácskát. Egyébként olyan nagy a nyomor nálunk (az embargónak is köszönhetően), hogy az a Jani, akinek van egy 286-os gépe. Ilyen roncson kell dolgoznunk, se játék, se áram (8-10 órán át), se semmi. Éltudod ez képzelné? Nem valószínű. Persze vannak itt, akik a benzin csempészetből meggazdagodtak, annak van jó gépe meg áram fejlesztője. De mi is beindítjuk a bizniszt. Te, Martin gyere má! Nem kell cigi, pia, fegyver (géppisztoly, aknavető, ágyú, meg minden, ami kell). Ezt ne mond el senkinek, csak neked 50% kedvezmény egy PENTIUMÉRT vagy a kiselejtezett 576 példányokért (elég tisztességes?). Ja egyébként az újság, a banda meg a duma jó (csak meg ne ártson a dicséret). Kösz, hogy benne van a levél az újságba. Nem minden nap kaptok levelet Vajdaságból (kértezd be és rakd ki a falra a levelet). Abba kell hagynom, mert járőrözik a tanárnő. Nem tudjuk mért tukmálnak vele, már 10 éve tanuljuk a szerbet és még mindig csak azt tudjuk megkérdezni, hogy mennyi a márká. Most 1,7. Na viszlát. Ul: Ha valamelyikötök erre jár, hozzoon benzint! (Rommel tábornok, Krisztián, Csaba, Dr. Széles József - volt Jugoszlávia)

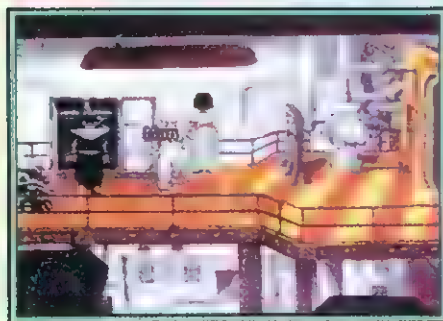
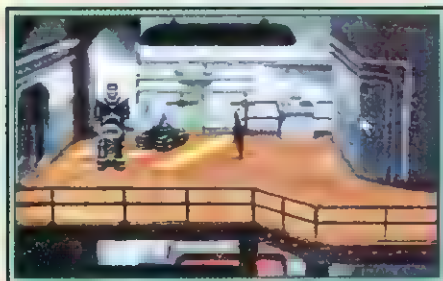
No comment. Ul.: Benzint viszünk.
Zolee



'94 közepén jelent meg először PC-re, majd Amigára a Beneath a Steel Sky, amely nemrégiben CD32-n is debütált. Akkoriban nagy sikerrel szerepelt, de Amigán a sokat szidott töltőgetés és lemezcserélgetés miatt kissé megkopott a dicsősége. Nos, ezt a problémát maximálisan kiküszöbölő a CD32-es változat, úgyhogy teljes lehet a játékelmény a jócskán cyber-beütésű kalandjátékban. Lássuk mibe is cseppenünk...

AHONNAN AZ EGÉSZ ELINDUL...

A játékhoz mellélt képregényből, melyet a világhírű cartoon rajzoló, Dave Gibbons készített, és a játék nyúl farknyi intrójából kiderül, hogy valójában nem értjük, hogy mi folyik körülöttünk. Lezuhanunk egy gyáróriás közelében helikopterünkkel két idegen kíséreléssel a fedélzeten, majd alighogy

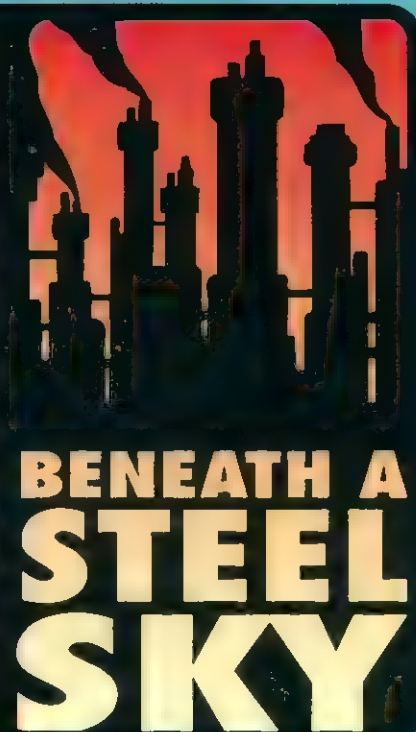


kikészülődünk a roncsból, mindkét kísérőnk tüzet nyit ránk, s menekülnünk kell. A közeli gyárba beharva és elrejtőzve egy furcsa párbeszédnek lehetünk tanúi: egy biztonsági őr és egy szerelő arról diskurálnak, hogy a vadállatként számoltartott Reich nevű biztonsági őr ránk vadászik, mert kifejezetten fontosak vagyunk a gyár számára. De hát miért akarnak elkapni bennünket, mi lehet a céljuk? A családunkat és otthonunkat már elpusztították a GAP-on, azaz a városon kívüli "zöldövezeti" elővárosban, de mi lehet velünk a szándékuk? Ilyen és ehhez hasonló kérdések gyötörnek bennünket, midőn fenn ácsorgunk a tűzlépcső tetején és szemléljük, hogy a lenti biztonsági őr egy tapodtat sem mozdul a helyéről...

...AMIN KERESZTÜLMEGY...

Nos, innentől a játék egy amolyan "békebeli" point and click technikára épülő kalandjáték, amelyben a nyilat mozgatva csak a megnézhető/felvehető/használatos tárgyak nevei jelennek meg az adott tárgy mellett, közelebb lépve hozzájuk azokat meg-

CD 32 32. oldal



BENEATH A STEEL SKY

vizsgálhatjuk, majd behelyezhetjük az inventoryba vagy egy másik tárgyon vagy szereplőn használhatjuk. A játékban számos olyan teremtménnyel találkozunk, akikkel beszélgetni lehet - az ilyenkor megjelenő több-választásos-kérdések/válaszok közül a nekünk tetszőre kell rábóknunk. Ezek a vá-



lasztási lehetőségek nagyban függenek a már megismert személyektől, a megszerzett tudástól, tehát törekedjünk arra, hogy lehetőség szerint minden szereplővel elegyedjünk beszédbe, mert fontos információkat hordoznak a későbbiekre nézve. Néhány ügyességet és fürgeséget igénylő akciójeleket is el lett rejtve a játékba, ezeknek megoldásához az útvonal pontos megtervezése és a cselekvés villámgyors kivitelezése szükséges. Szerencsére a feladatok nem megoldhatatlanul nehezek és van egyfajta folyamatosság a történetek között. Csak ritkán adódik olyan helyzet, hogy több képernyőt vissza kell mennünk egy probléma megoldásához - hacsak ott nem felejtettünk valamit. Ennek elkerülése végett minden tárgyat vegyünk fel, hiszen a közeli helyszínek valamelyikén úgyis hasznát vesszük.

...ÉS AHOVÁ ELJUT

A BASS egyik legnagyobb erénye a kézzel festett hátterekben és a szépen kivitelezett animációkban rejlik. Az eredeti változatok is erről voltak híresek, s ezt a tulajdonságot a CD32-es verzió is örökölte. A több mint 100 helyszínen látszik, hogy gondos kezek munkája. A játék másik specialitása, hogy a CD adta lehetőségek kihasználása végre hangban is megjelenik: a játék a párbeszédet nemcsak kiírja a képernyőre, hanem a szereplők

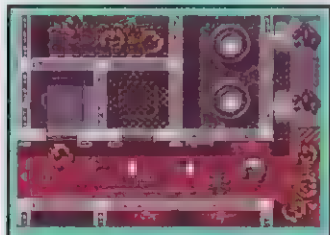


beszélgetnek. Beállítható továbbá (ami egy eddig nemigen látott opció), hogy milyen akcentussal beszéljenek a szereplők: bevándorló, óangol vagy amerikai angolt használjanak. Sajnos a beszéd bekapcsolása lelassítja a játékmenetet, mert minden egyes szöveget külön tölt be a CD, de néha érdemes belehallgatni a csevelybe. A helyszínek betöltése szintén néhány másodpercet felemészti, de még mindig jobb, mint az állandó lemezcserélgetés, nemde?

HÓK POKE

ALIEN BREED (PC)

Semmilyen fegyver sem fog ezeken az ocsmány földön-kívülieken?! Talán néhány pályakód igen...



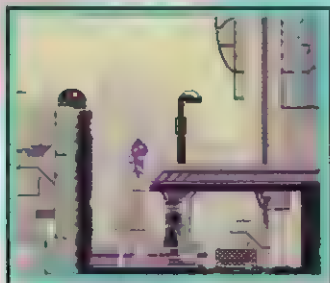
- | | |
|--------------|---------------|
| 2- AAJHGGDC | 10-CCGGGGBB |
| 3- GGHDGGDG | 11-HHAAJJIG |
| 4- HDICICCH | 12-GGDDJJHFD |
| 5- IDHENDGCC | 13- JIECBFGFF |
| 6- LJHDIHEC | 14- HGGEDGCCB |
| 7- CFDFEFEFJ | 15- HHNGFGDCC |
| 8- JIJJIHC | 16- IHDCHGHFF |
| 9- AAAABAAA | |

BODY BLOWS (PC)

Ha az Options menü képernyőjén öt másodpercig benyomva tartjuk az "E" és "W" billentyűket vagy a joystick gombját, egy cheat menübe ugorhatunk be. Itt olyan előnyökre tehetünk szert, mint például a sérthetetlenség, de sok más egyéb kiválasztására is lehetőségünk van.

FLASHBACK (PC)

A könnyű szintre már kaptatok kódszavakat, nem is keveset.



Ezért most a nehéz szinté a te-rep: **MANIAC, CAPSUL, FUGU, PICOLO, ZZZAP, TONOLD**

DYNABLASTER (PC)

Nem boldogultok ezzel a vidám kis játékkal? Mi sem egyszerűbb, mint a címképernyőn begépelni, hogy **MUDSONSOFT**, mellyel mind örökéletet, mind végtelen sok bombát kaptok.

HERETIC (PC)

A legendás Doom RPG-beütésű utódja méltán aratja babérjait a PC-s táborban. Természetesen ehhez is léteznek örökélet-, örök fegyver-, meg-amit-akartok-csalások. Néhány kód ízelítőül:

RAVMAP - Teljes térkép.

MASSACRE - Minden szörnyet kinyír az adott szinten.

SKEL - Mindhárom színű kulcsot megkapjuk.



SHAZAM - Megduplázza a fegyverek hatóerejét (Tome of Power).

RAMBO - Valamennyi fegyver, teljes tárral.

QUICKEN - Sérthetetlenség (ki/bekapcsolható)

PONCE - 100%-ra állítja vissza az életerőt.

KITTY - Átjárhatóvá változtatja a falakat.

ENGAGE xx - Az első szám a fejezet, a második az epizód számát jelenti. Magyarul szintugrás bármely helyszínre.

GIMME x - A-J-ig a legkülönbözőbb varázslatok nyerhetők. A "H" a kedvenc: csirkévé varázsolhatjuk ellenfeleinket.

MAGIC CARPET

Szönyegutazóknak egy tuti tipp: nyomjuk meg az "I"-t, hogy a kommunikációs módba kapcsoljunk, aztán írjuk be: **RATTY**, majd Enter. Ezzel bekapcsoltuk a cheatet, amelyet a következő billentyűzet-kombinációkkal aktivizálhatunk:

ALT + F1: Az összes varázslat rendelkezésünkre áll.

ALT + F2: Mannát kapunk érte.

ALT + F3: Egy gombnyomásra mindenkit kiírt.

ALT + F4: Minden kastélyt romba dönt.

ALT + F5: Minden lufit (balloon) elpusztít.

ALT + F6: Gyógyítás a jutalmunk.

ALT + F7: Minden kreatúrát kinyír körülöttünk.

LEMMINGS 2: THE TRIBES (PC)

Sokan kíváncsiak a későbbi szintekre, de ahogy sem sikerül átjutniuk néhány pályán. Őket külön öröm fogja eltölteni, ha megtudják, hogy erre is sikerült megtalálni a megfelelő orvosságot. Ehhez lépünk be a játék directoryjába, s editáljuk az **L2.INI** nevezetű file-t (a DOS Editje megteszi). Itt bent menjünk a legutolsó sorba és írjuk be: **Cheat = 0** (szó szerint). Mentsünk, majd indítsuk el a játékot. A játékban lépünk be az options menübe, majd itt nyomjuk meg az egeret a "cheat mode"-on. Ha ez nem lenne ott, akkor próbálkozzunk előlrol a file átírásával. Ha vi-



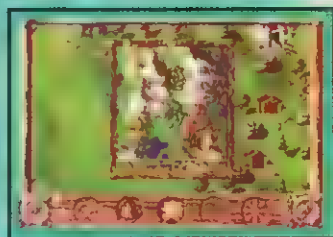
szont jól csináltunk mindent, ezután arra a pályára mehetünk, ahová csak kedvünk tartja.

INFERNO

Valódi csoda, ami most következik! A sokak által kedvelt, de nehézségi foka miatt gyakran káromolt játékhoz bemutatunk egy kellemes csalást, amivel megoldódik minden problémátok. Amikor bejött a játék, tartsátok nyomva a jobb **SHIFT**-et és írjátok be: **LOLIFE**. Teljes sérthetetlenség a jutalom, plusz, ha pauszáljátok a játékot, az 1-7 gombokkal további extrák között csemegezhettek.

SETTLERS (AMIGA, PC)

Az egyik legnépszerűbb stratégiai játék volt a Blue Byte



"fávágó" játéka. Egy remek kód a szintugrásokhoz: **PASSIVE** - és akármelyik pályára lehet ugrani.

POPULOUS (AMIGA, PC)

Egy ősrégi, ámbár korszakalkotó stuff, mely még sokakat lázban tart (én nem egy emberről tudok). Nekik küldjük a 999-ik pályakódját: **KILLUSPAL**.

THEME PARK (PC, PC CD-ROM)

Többen is elkeseredéssel fordultak hozzánk a súlyos pénzügyi válságaikat illetően. Van megoldás ilyesfajta problémákra. Ez több pontból áll össze:

1- Annyi pénzt vegyünk kölcsön a banktól, amennyit csak lehet.

2- Mentsük ki az állást.

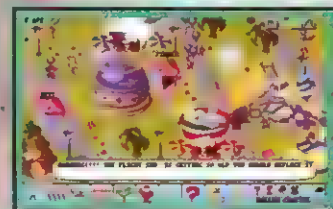
3- Lépünk be a program SAVE alkönyvtárba, majd DEBUG-oljunk egyet:

-HX.0* ("X" a mentésünk nevét, a csillag pedig a számát jellege)

-L
E 0112 00 00 00 00 00

-W

-Q



4- Indítsuk el a játékot és... MEGLEPETÉS! Nincs egy fitying tartozásunk sem. Abban az esetben, ha még mindig anyagi gondokkal küszködnének, akkor nyugodtan essünk keresztül a procedurán többször is, ahányszor csak jól esik.

Rácz Gyula

**Recsegett, ropogott alattam a láda,
akár Onedin kapitány túlterhelt vitorlása.**

WINGS OF GLORY

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

A bejelentkező képsorok átlagosak, nem tesznek rám semmilyen hatást, illetve megállapítom, hogy már láttam ennél sokkal szebbet is (főleg CD-n!). Nehézkés bejelentkezés után madártávlatból látom, amint három gép közül kettő nekilendül, aztán engem is gépbe üsztal a "kamera", kapaszkodom hát a másik kettő után. Mit sem sejtve ismerkedem ma-

tok, alatt darabokra esik... Lejjebb veszem a gázt, csökkentem a gépre ható terhelést. Időt vesztek ezzel a manőverrel, előbbi ellenfelem máris távolodik. "Nem játszol már velem? Ne menj el, még itt vagyok!" Őt azonban magasztosabb célok fűtik, egyenesen a repterem felé repül... "Az anyja!" Teljes gázzal nyomulok utána, miután felismertem, hogy bombázni készül. Nehezen érem utol, a bombák ol-

*Ugyanaz "szivar" egy másik
kameraállásból lekapva.*



KÉSŐBBI TAPASZTALATOK

A megkezdett játékban egy amerikai pilóta szemé- lyében harcoljuk végig az Első Világháborút. Külön- böző karakterekkel folytathatunk bugyuta beszélge- téseket, de ettől nem tudtam különösebben lázba jönni. A nélkülözhetetlen tapasztalatokat a "Create



*Nincs kétségem,
csak a motoros fészta meg
az a rohomb!*

Mission"-ból szereztem, ahol 3 küldetésajtából, il- letve ezek keverékéből (Air Combat, Bombing Run, Gauntlet, Random Mission) választva indulhattam különböző bevetésekre. Ezt követően még ki kellett választanom a lehetséges 5 repülő közül (Sopwith PUP, Sopwith Camel, SE 5a, Spad XIII, Fokker DR1 - ez utóbbin némi- leg szabad csodálkozni) a számomra legkedvesebb típust, majd a "Loading Mission" felirat megjelené- sével kivethettem megérdemelt kávészünömet. Miut- tán a kávé lefőtt, megkávéztam és elmosogattam az öcszekent csészét, a program is hajlandó volt to- vábblépni...



*Barátságos kiszenyő álltam
repülőimnek.*

*Már füstöl és a gépgyúja is hallgat.
Kár lenne a további löserért.*



sinámmal, jobbra-balra nézelődöm. Örömmel fede- zem fel, hogy a csűrőlapok és kormányfelületek ki- térnek, elmozdulnak. (Nem rossz előjel a program egészére nézve!) Két kísérem egyszer csak idege- sen szétrebben, "ezeknek meg mi bajuk?" - kérde- m magamtól. Nem sokáig kell gondolkodnom, már hal- lom én is az erős géppuska tüzet, azaz valahonnan lőnek rám! Jól kezdődik "próbaköröm", máris be- ne vagyok a sűrűjében nyakig! Vadul forgolódom, keresem ellenfelem. Megvagy! Egy terepszínűre festett kétfedelű. Húzó utána a botot, már majd- nem benne van a célkörnyemben, de a lövés előtti pil- lanatban mégis kicsúszik. Közben farlövésze okád- já rám a tüzet, időnként ostorcsapásként vernek rajtam végig sorozatral, szerencsére nagyobb sérü- lések nélkül megúszom. Megnyomom a gép orrát, hogy sebességet gyűjtsek, aztán ahogy csak tudok, húzok utána. Jesszusom! Megszólal alattam a gép(!), recseg, ropog, nyikorog, úgy érzem pillana-

dását megakadályozni már nem is tudom. A pon- tos célzás miatt azonban nem törődik a manő- verezéssel, s így hosszú, vaskos sorozatokkal szórhatom tele. Először enyhén füstöl, majd a farok- lövésze hallgat el, végül utoljára még megemeli orrát, azután jobb oldalára dőlve dugózik nulla mé- terig... Első légi győzelmemen túl vagyok...



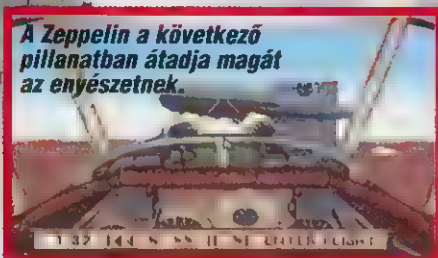
*A kávé már a
tárgyaltól is gyorsabban
hűvösödött.*

Egő száivar az égen.
Vajon ki adhatott neki tüzet?



A választott feladattól függően további beállítá-
sokra lehet még szükség. Air Combat esetén az
ellenfél gépeinek típusa is megadható, vagyis hogy
mikre szeretnénk lövöldözni. 13 célpontfajta között
válogathatunk. Számomra a Bombing Run okoz-
ta ebben a programban a legnagyobb gyönyört. Mi-
után megadom mivel és milyen magasságból óhaj-
tok csapást mérni, kezdődhet a bevetés. N-nel elő-

A Zeppelin a következő
pillanatban átadja magát
az enyészetnek.



csalom a térképet, kijelölöm rajta a célpontot, aztán
nyomom az A-t. Rövid idő múlva a kijelölt térségben
termek, és indulhat a vetőgép. Most egy vasúti szer-
elvényt támadok. Jobbra mögöttem pötög a
csúhs, leboritok, és már a szerelvény előtt szórni
kezdem terhet a sínekre. Nem ok nélkül teszem,
ha az első rácsapást elveteném, ezzel vágom el a
menekülés útját. Negatív jóslatom beteljesül, a
mozdonyt nem tudom elkapni, a szerelvény kettő-
szakad. Igen ám, de a lebombázott síneknél véget
ér az út... Nekem már csak arra kell ügyelnem, hogy



A már emlegetett terepszínű kétfedelű
a faroklövészessel.

a lehető legkevesebb fordulólával fejezzem be ezt a
feladatot. Nem lehet nem észre venni, hogy amikor
a mozdonyhoz közel repülök, hallom beteg tüdejé-
nek sípolását...

Következő célpont a Zeppelin hangárok. Hasonlóan
az előbbihez, a térképen kijelölöm, majd az autopi-
lótával a célterületig reptetem magam. Az elem tá-
róló látvány gyönyörű. A hatalmas épületekből kilóg

kérdés, és most erősen gondolkodóban vagyok.
Mert a program nem rossz... De ha csak 4 Megás
lenne gépem, vajon bővíteném-e miatta? (Nem.) Ha
még nem lenne CD-ROM-on, vennék-e csak ezért?
(Nem.) És ha mindezekre már nem kell áldozni?
Akkor jókat fogsz játszani vele...

—(Sz.JVC.)—

Biliptyűzet parancsok

Fegyverzet:

Következő légi cél (out).....T
Következő légi cél (in).....Shift T
Következő saját gép (out).....Alt T
Következő saját gép (in).....Shift Alt T
Következő földi célpont (out).....Ctrl T
Következő földi célpont (in).....Shift Ctrl T
Célpont kiválasztás törlése.....Ctrl Alt T
Gépagyú elsütő billentyűje.....Space

Gépagyú kapcsolók:

(csak az S.E.5a típusnál).....G
Rakéta indítás.....R
Bomba vetés.....B
Lőszer.....W
Fegyver működésének szemléltetése Alt W
Bombák és rakéták "követése".....Shift W

Játék kapcsolók:

Vissza a főmenübe (nem a repülésből).....Alt M
Összekötő részek átlépése.....Space
Kilépés az összekötő részből, moziból.....Esc
Játék opciók (csak repülés közben).....Alt O
Szünet.....P
Hang (beszéd) be-ki.....Ctrl S

Zene be-ki.....Ctrl M

Joystick kalibrálás.....Alt J

Kilépés a játékból.....Alt X

Repülés rögzítése:

Play (video lejátszás).....Ctrl P
Gyors tekercselés előre.....Ctrl F
Súper gyors előre.....Shift Ctrl F
Visszatekercsel-újraindításhoz.....Ctrl R
Kockázva léptetés.....Ctrl A
Enter game.....Ctrl E
Információs tábla be-ki.....Ctrl N

Manőverek, navigáció:

Motor erő.....1-0
Motor erő fokozatos növelése.....+
Motor erő fokozatos csökkentése.....-
Motor leállítása......
Láb kormányok.....<>
Láb kormányok maximális kitérítése.....Alt<,Alt>
Autopilot.....A
Navigációs térkép.....N
Kütelékbe rendező parancs.....Alt F
Kütelék osztató parancs.....Alt B

Magasság lekérdezése.....M

Sérülések lekérdezése.....D

Sebesség lekérdezése.....S

Motor "blipper" (tűzvesztőyes).....E

Idő gyorsítás ki.....Tab

Idő gyorsítás.....Shift Tab

Kamera nézetek:

Műszertal (előre nézet).....F1
Követő kamera (hátról a gépünk).....F2
Balra nézet.....F3
Jobbra nézet.....F4
Hátra nézet.....F5
Külső kamera.....F6
Magyítás be-ki.....[]
Válogatás a földi célpontok között.....Ctrl F6
Célpont nézet.....F7
Felső kamera.....Alt F7
Felső kamera szögének változtatása.....F
Áldozat kamera.....F9
Fegyver kamera.....F10
Lewis ágyú kamera.....L
Műszertal kijelzőkapcsolása.....C
Szemünk fixen a célpontra (T) szerezve.....Y

576 ÉRTÉKELŐ
WINGS OF GLORY KÍADJA EOA

grafika: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
hang/zene: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
kezelhetőség: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
kihívás: [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

ÖSSZEHATÁS
75%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 6MB HD: 13MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

RISE OF THE TRIAD: DARK WAR

A **US GOLD** is rászánta magát, hogy kiadja saját Doom adaptációját, legalábbis megvásárolta az Apogee Software-től a **RISE OF THE TRIAD: DARK WAR** forgalmazásának jogait és lemezen és CD-n is piacra dobta. A játék persze nem rossz, de messze elmarad az eredeti mögött (hiába, ez az utódok sorsa). Azért vannak extrái, amit érdemes megemlíteni: 32 féle egy játékos számára készített pályából áll, sőt további 11



féle hálózaton játszható és 30 féle kizárólag két játékos részére készített pályát is tartalmaz. Ez nem kevés. Főleg ha hozzávesszük, hogy a CD változatban véletlenszerű pályagenerátor is található, akkor elmondhatjuk, hogy végeredményben végtelen számú pálya játszható végig. Specialitása még, hogy kisebb gyermekek részére "vérszint" csökkentő opció is be lett építve, így a kisöcsénk is játszhat vele anélkül, hogy rémálmait lennének éjjelente. A fegyverek is elég ötletesek, a már megszokott mozsárágyú és hőkövető rakéta mellett amolyan Street Fighter II-es tűzlabda hajtás is rendelkezésünkre áll. Aki a stílus szerelmese (úgy a fél ország), az feltétlenül szerezze meg, már csak a változatosság kedvéért is.

JUNGLE STRIKE

Az egyik legklasszikusabb akciójáték, a **JUNGLE STRIKE** CD-s verziója néhány hete jelent meg a **GREMLIN INTERACTIVE** gondozásában. A Desert Strike nyomdokain lépdelő játék erőssége a rendkívül összetett és változatos pályákban és a nagyon kemény ellenfelekben áll. A helyszínek az amerikai fővárosból fokozatosan sivatagi területekre, majd a dzsungelbe helyeződnek át, ahol egy elvetemült és mindenre elszánt drogdealert és annak bázisait kell kifüstolnunk. A legújabb haditechnikák állnak rendelkezésünkre az Apache helikopterünkön, csak egy a bökkenő: ellenfeleink is hasonlóan jól fel vannak szerelve. Aztán van egy másik bibi is: alapfelállásban minden fegyverből és az üzemanyagból is csak nagyon limitált mennyiség van a fe-



délzetben, úgyhogy külön küzdelmet kell vívunk a földön elszórt energia- és fegyverzetfeltöltő csomagokért. A grafika enyhén akadozik és gyakran ki tudunk szállni a képből anélkül, hogy követni tudna a kamera. Ez egy kicsit szegény... Hogy valami felemelőt is mondjak: a CD-n egy eddig soha nem látott pálya is van, amit direkt csak a PC-s változathoz fejlesztettek. Összességében nem rossz a játék, bár az, hogy CD-ről játszunk, szinte semmiben nem nyilvánul meg - a játék a Megadrive változat hű mása. A videójátékosok pedig mára már sablonszerűnek tűnnek. Csak a játék mániákus híveinek ajánlom - például Martinak...

TIE FIGHTER: DEFENDER OF THE EMPIRE

Annak idején kisebbfajta örületet váltott ki a **TIE FIGHTER** megjelenése, amit mostanra már talán elült annyira, hogy ismét fel lehessen pörgetni az érdeklődést. Erre pályázik a **VIRGIN INTERACTIVE**, ugyanis a alapjátékhoz installálható új pályákat adott ki **DEFENDER OF THE EMPIRE** címmel. Bár már várható volt, hogy ismét feltűnik a színen a játék, hiszen az eredeti változat végén Zaarin admirális hiperűrgrázt hajtott végre azelőtt, hogy végezhetnének vele. Most újult erővel és flottával tér vissza három küldetés erejéig, mi pedig egy újfajta hajót, a Missile Boat nevű csodát próbálhatjuk ki ellene. Az első küldetésben a TIE Advanced összeszerelő üze-



it kell megvédenünk Zaarin flottájától, majd a menekülő admirális és csatlósai nyomába eredhetünk és végül a főgonosz nem kerülheti el végét, legfőbb ellenfelével (azaz velünk) kerül szembe. Mit is mondhatnánk még a játékról? Pontosan ott folytatódik, ahol az előző rész megszakadt, ugyanolyan, mint az eredeti volt, semmi változás sem grafikailag, sem hanghatásilag - ez egy mezei adatelemzés. A Star Wars fanatikusok minden bizonnyal rajongani fognak érte.

BATTLEDROME

Nem vagyok túl nagy battletech rajongó, de annyit azért érzékelek a témából, hogy minden bizonnyal felszálló ágbán van a stílus, hiszen a közelmúltban megjelent játékok sorában a **SIERA** újdonsága, a **BATTLEDROME** immáron a harmadik (lásd még EarthSiege, majd Iron Assault). Ez a változat egy futurisztikus arénába kalauzol el bennünket, ahol ún. HERCS-ek (robottestű halálosztók) küzdenek egymással, mint az ókori gladiátorok. A vasvillák és szabják helyett itt lézernyalábok és hőkövető rakéták hasítják a levegőt. Aki győz, továbbjut, aki veszít, az az életével fizet. Minden győzelmünkért komoly summát kapunk, amit fegyverzet,



energia, illetve pajzs vásárlására fordíthatunk. A játék valójában ennyi. A legnagyobb pozitívuma, hogy két gépet összelinkelve is lehet küzdeni, így igazán élvezetes a küzdelem, ezzel szemben a gép által irányított ellenfelek idővel igen csak kiismerhető taktikát alkalmaznak és túl könnyű prédát jelentenek. A robotok kidolgozottsága aprólékos, mozgásuk elég gyors (bár maguk a battletech járgányok nem túl gyors eszközök), csak a háttereket hiányoltam a játékból. Gondolom az akció gyorsítása végett szűnt meg mindenemű háttér, csak vékony csíkok jelzik a nagy feketeségben, hogy hol van a küzdőtér széle.

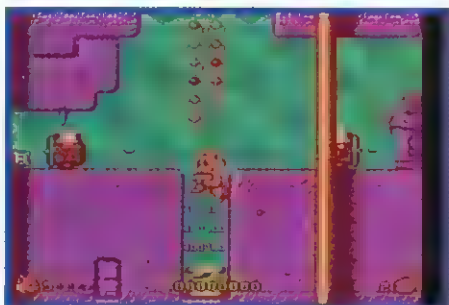
METAL MARINES

A **MINDSCAPE** ismét jó lóra tett, amikor a Super Nintendoról ismert **METAL MARINES** PC-s változatának kiadási jogát megvásárolta, hiszen a program unikum a maga nemében. A Windows alá installálható játékban egy parancsnokot irányítunk, akinek az a feladata, hogy visszafoglalja a Földet néhány örült diktátortól. Ezek a katonai vezetők egy szuper energiaforrásnak köszönhetik hatalmukat, amely a hadiipart a csillagos égig lendítette - és persze háborút okozott. A bombák kis szigetekre szabdalták a kontinenseket, melyeket lépésről-lépésre kell visszafoglalni. Az akció a Sim City-hez hasonlóan folyik. Egységeink leszállnak a szigetre, melyen különböző létesítményeket építhetünk, melyek változó összegekbe kerülnek. Támadó és védőfegyvereket telepíthetünk, s ezek fejlesztése közben támadnunk kell az ellenfél szigetét - mintha torpedót játszanánk. Az ellenfél bizonyos időközönként ellentámad, ilyenkor próbára kerül a védelmi apparátusunk. Akkor teljesítünk egy küldetést, ha az ellenfél összes bázisát megsemmisítettük, s ez visszafelé is igaz - addig húzhatjuk ki, amíg van ép bázisunk. Mivel a játékban folyamatosan épülnek a dolgok, változik a tájkép, ezért folyamatosan fel kell fedezni az ellenfél szigetét, és a létesítmények elhelyezkedésének megfelelően kell támadni. A megfelelő helyre telepítés létfontosságú, és ugyanígy az is, hogy miket építünk mellé. Ha nem jól választunk, esélytelenek vagyunk a győzelemre.



PUSSIES GALORE

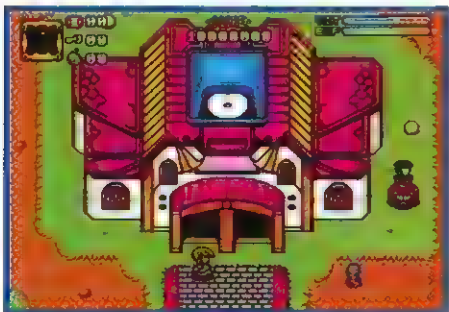
Ebben a hónapban csupán 3 cég uralja az Amiga Érkezési Oldalt, de ők valamennyien minőségi termékkel jelentkeztek. Elsőnek lássuk az Amigás tábor egyik legnagyobb támogatóját, a mára már az OCEAN "felségvezei alatt hajózó" TEAM 17 alkotását, a sokat em-



legetett **PUSSIES GALORE**-t. A játékban, mint az a képről is kiderül, egy Csizmás Kandúr figurára emlékeztető macskát irányítunk (a neve alapján orosz, ugyanis ő Boris), akire az a feladat hárul, hogy kiszabadítsa a gonosz sátnistát, Evil Eric fogságából az általa rabul ejtett számtalan macskakölyköt. A kis csöppseégeket nemcsak teregetni lehet (illetve kell) a megfelelő kijáratához, mint a birkákat, hanem hasznukat is lehet venni, ha szűk átjárókon avagy elérhetetlen helyeken kell továbbjutnunk, esetleg rövidzárlatot is előidézhethetünk velük, ha éppen egy kapcsolót kell működésbe hozni. A program technikai adatai magukért beszélnek: a 4 hatalmas világban játszódó cselekmény 64 színű hátterek előtt pereg, méghozzá 50 képkocka-/másodperces parallax scroll segítségével, számtalan bónusz tárgy és rejtett szoba akad utunkba, stb. A játék gyökereit leginkább a Sonichoz és a Bubble and Squeakhoz nyúlunk vissza, hiszen főhősünkkel itt is veszett sebességgel száguldozhatunk majd a lejtőkön, gyűrűtöghetjük a gyűrűket. Egyszóval a kissé bugyuta játékötlethez szuper kidolgozottság járul, s ez igencsak feldobhatja a játékról alkotott elhamarkodott véleményünket. Ki kell próbálni - megéri!

SPERIS LEGACY

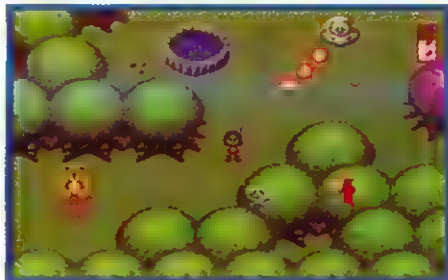
Második delikvensünk is a TEAM 17 gárdájától származik, akik ismét bebizonyították, hogy rohanó világunkban, ahol már lassan csak a CD lemezek száma, meg a megabyte-ok mennyisége számít, szóval manapság is lehet Amigára nagyon szereti, eredeti és kivételesen játszható játékok készíteni. Éppen csak beszámoltam róla az ECTS Hírekben és már itt is van: a címe **SPERIS LEGACY**, stílusa pedig kiköpött Zelda. Aki nem ismerné a konzolos játékok egyik úttörőjét, annak egy rövid bemutató: furcsa 3D-s világ, amelyben felülről láthatók a



házak, utcák, erdők, viszont főhősünk és valamennyi szereplő oldalnézetben tevékenykedik. Amint bemegyünk egy épületbe, ugyancsak felülnézetből beelátunk termeibe és helyiségeibe. Célunk az, hogy az adott terület valamennyi szereplőjével találkozzunk, beszélgessünk és a kapott információkat és felszedett tárgyakat másutt hasznosítva közeledjünk a sztori megoldása, azaz a végkifejlet felé. A játék elődeihez képest komoly erőpróba, sokkal bonyolultabb puzzle-k és rejtélyek állják utunkat, mint az megszokott stílusnál, sőt tovább bonyolítja a helyzetet, hogy több mint 1000 helyszínen történik a cselekmény és ráadásul akciójelenetek is tarkítják a játékmenetet. Grafikailag maximumot nyújt a program, hanghatásai helyszínenként változnak és automatikusan felismeri az AGA gépeket és annak képességeihez igazítja a grafikát/hangokat - kell-e még egyebet mondanom? Nem hiszem.

LEGENDS

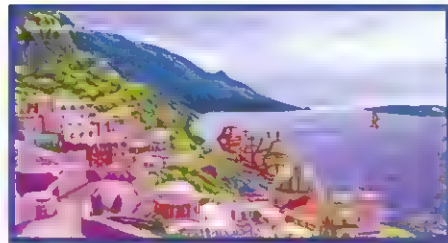
Kissé satnyábbra, de még mindig játszhatóra sikerült a KRISALIS féle Zelda-klón, a **LEGENDS**. A sztorija például igazán figyelemreméltó: a Földet valójában idegen lények teremtették a saját szórakoztatásukra. Azonban a hosszú évezredek alatt túlságosan is békessé és egysikúvá (azaz unalmassá) vált az emberiség sorsa, s nem szórakoztatták eléggé idegen teremtoiket. Haragra gerjedtek és egy időgép segítségével oda nem illő tárgyakat küldtek vissza az időben a legkülönbözőbb korokba - hogy egy kicsit felpofoztassák az embereket. Ez persze beláthatatlan következményekkel járt, hiszen teljesen összezavarta a földlakók és hatalmas zavart okozott az értelmi és történelmi fejlődésükben. Egy tudós és segédje rájött a turpisságra és elhatározzák, hogy megmentik az emberiséget. A segédet visszatelepportálja a prof azokba a korokba, ahol zavar támadt a történelemben és a kisserác feladata az lesz, hogy megtalálja a nem odail-



ló tárgyakat. A segéd mindig az adott kor egy-egy jellemző figurájának bőrébe bújva jelenik meg, egészen pontosan 5 pályán. Az első négyben egy emberként kell küzdenünk, keresgelnünk, beszélgetnünk, információkat gyűjtenünk és bebarangolnunk a teljes helyszínt, az utolsó küldetésben pedig a már megismert négy karakter együttes erővel oldja meg a feladatokat. A játék végeredményben élvezetesnek mondható, mert tényleg jól ki van találva a sztori és a feladatok is érdekesek, csak egy kicsit halovány a grafikai megvalósítás és a hangeffektek.

HIGH SEAS TRADER

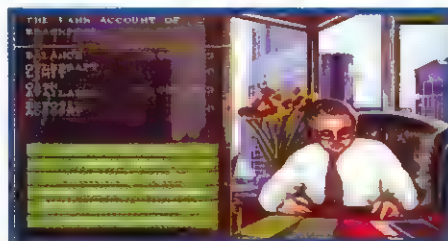
Az IMPRESSIONS hosszas hallgatás után különleges csemegével jelentkezett, természetesen a rá jellemző stílusban, azaz a stratégiai játékok frontján. Egészen pontosan kereskedő játékról van szó, hiszen a **HIGH SEAS TRADER** központi témája a XVIII. századi hajós



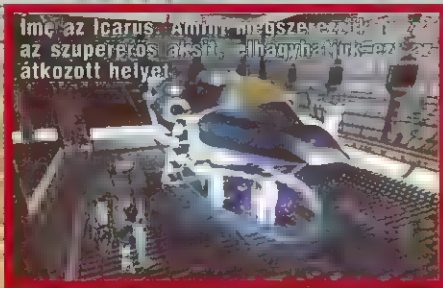
kereskedelem és az azzal kapcsolatos valamennyi izgalmas kalandozás. A játékban briliáns illusztrációk kíséretében kereskedhetünk, ismeretlen területeket fedezhetünk fel, új piacokat nyithatunk, de közben a ránk támadó portyázó kalózokat is vissza kell vernünk, avagy egy-egy komolyabb dézsma reményében mi is kiúzhathatunk a halálfejes zászlót a hajónk árbócára. A program érdekessége, hogy a stratégiai programokra kevésbé jellemző akciós részek is komoly szerepet töltenek be a történet alakulásában: meglepően szépen animált 3D-s ütközésekben vehetünk részt, amelyek gyakorta életre-halálra mennek, úgyhogy jobb elővigyázatosságnak lenni - ahogy az a vérbeli stratégiákhoz illik. Mint hajóskapitánynak nemcsak az árura kell vigyáznunk, amit szállítunk, hanem a "fuvarosainkra" is, azaz a legénység moráljára is, továbbá folyamatosan figyelemmel kell kísérnünk a világpiac alakulását, nehogy feleslegesen hajózzunk több ezer mérföldet, mert az adott árucikkre a célállomásunkon épp semmi kereslet nincs, meg hasonló nyalánkságok. Tényleg nem könnyű a kapitány élete, főleg, ha egyetlen kincse a hajója és a rakománya. A játék felettébb tetszetős, élvezetes és hosszú játékmenetet ígér az AGA tulajdonosoknak - vétek lenne kihagyni...

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Úgy látszik Amigára - kevés kivételtől eltekintve - az utóbbi néhány hónapban komolyan beindult a stratégiai/menedzser játékokat fejlesztése. Jó példa erre ehavi összeállításunk, amelyben az újabb IMPRESSIONS üdvöské, az **ULTIMATE SOCCER MANAGER** már a második ebben a kategóriában. A játék első ránézésre nem is nagyon különbözik a hasonszórú társaitól, ugyanis minden olyan opciót tartalmaz, amit egy valamirevaló menedzserprogramnak tartalmaznia kell (adás-vétel, hirdetés, edzés, tárgyalás, stb). Azonban a specialitásai magasan kiemelik az amúgy hosszan kígyózó sorból. Ez végre egy olyan menedzserprogram, amelyben átélhetjük egy fociedző gondjait, kinlódását, feszültségét és csalódását avagy örömeit. A meccsek a szemünk láttára peregnék, bár-mikor beleavatkozhatunk a játékba (persze a szabályok betartásával), azaz ténylegesen mi irányítjuk tanácsainkkal, cseréinkkel, bekiabálásainkkal a csapat taktikáját. Az átvezetőképek ugyan nem túl extrák, de legalább nincs túllihelve a dolog. A táblázatok átláthatók, ésszerűen felépítettek. A játék egyszerű, de nagyszerű!



Ime az Icarus. Amint megismerjük az szupererős akció, elhagyhatunk az átkozott helyet.



Emlékszem, úgy egy éve lehetett amikor az első képeket láttam a játékból, s hitetlenkedve olvastam a mellé vakarintott szöveget, mely szerint egy valóban interaktív játék lát napvilágot, amiben egy eddig soha nem használt technikát

dol a játék az előbb említett cellában - de me-lőtt belekezdnek a leírásba lássuk a létfontos-ságú billentyűket. A "P" billentyűvel léphetünk be személyes adatbankunkba, ahol a következő funkciókat kérhetjük le: inventory (közvetlenül "I"), ahol tárgyainkat rövid ismertetővel láthat-juk. A Ready gombbal vehetjük őket a bal ke-zünkbe. Diagnostic (D): diagnosztik kérhetünk magunkról, itt eleterönket (fenn) és akkumula-torunk töltöttségét láthatjuk (lent). A Charge ponttal a belénk épített PFD lőfegyvert tölthet-jük fel, ha van megfelelő elemünk. Ha eleterön-kezt szeretnénk visszaállítani, csak kapcsoljuk be a Biological Repairt, s akkumulátorunk már tölti is - legalábbis amíg van benne energia. A Journal (J) pont egy nagyon hasznos menüpont

Ehhez kapcsoljuk be a harc üzemmódot, s verjük szét (Alt + 8, 9 ütések ajánlom). Miután elfor-dult, üssük addig, amíg bele nem száguld a su-gárajtóba, s így végre szabad az út kifelé. A cel-lánkban találunk egy csirkecombot és egy sze-mélyes noteszt, amiben feljegyzéseinket olvas-suk - bár nem emlékszünk rá, hogy valaha ilye-neket írtunk volna. Menjünk át a mellettünk lévő cellába, ahol egy félkarú örült dühöng. Tegyük elé a combot, majd vegyük fel a földről elektro-mos noteszt, az ismeretlen lány fotóját és a villát, majd húzzunk ki a cellából - vagy verjük meg. A villával nyissuk ki a zárt ajtó melletti dobozkat, majd állítsuk olyan helyzetbe a kap-csolókkal az áramkört, hogy a két villagos sáv közt biztosítsuk az "átjárást". Ekkor nincs mas

A LEGÚJABB CYBER-STORY SAJÁTOS

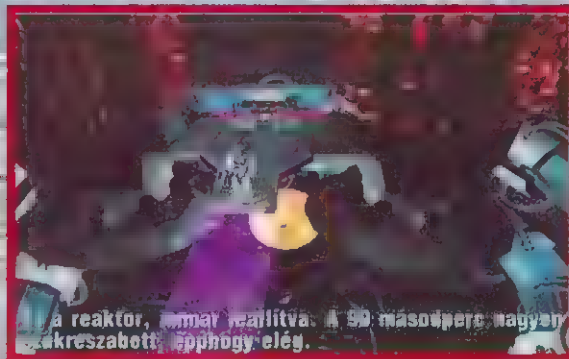
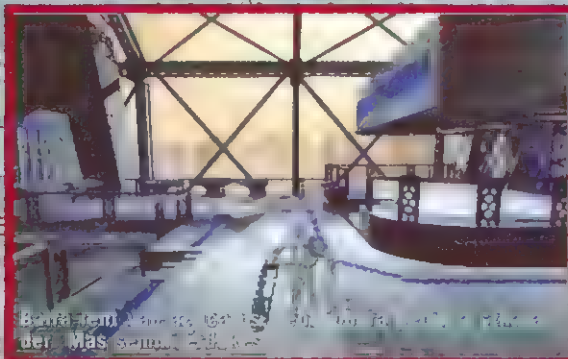
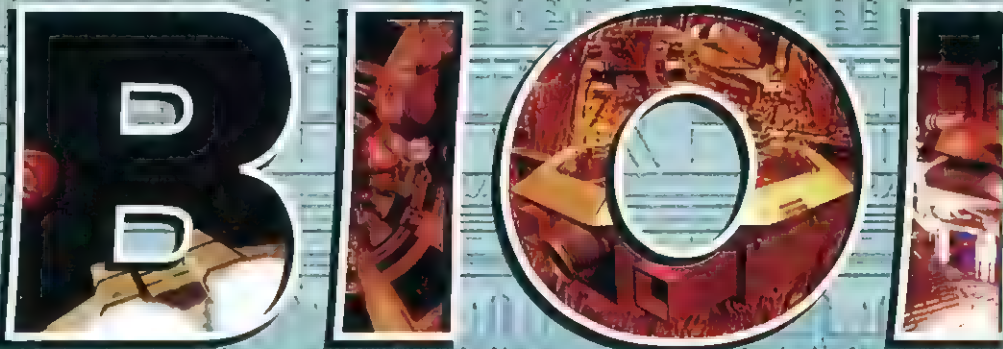
alkalmazva szintetikus, 3D-s figurák alakítják a szerepeket. Emelje jön még a többszáz féle kameraállítás, melyek közül automatikusan a leg-látványosabb kapcsol be, stb. Nos lássuk...

CSAK ÚGY ÁLTALÁBAN...

Előre bocsátom, hogy senki se számítson ví-dám történetre. Végig kegyetlen a harc az élet-benmaradásért, nyomasztó a hangulat a kihalt, szürke folyosókon, brutálisak az összecsapa-sok az örökkel, s ráadásul még azt se tudjuk, kik is vagyunk valójában. A játék introja nem sokat árul el: űrhajó lántról egy kietlen, homo-kos hold bázisán, ahol már várják. A hajóból ki-guruló kocsirol két ór egy testet emel le, s bevonsozlik a bázis-ra. A következő képsorok egy véres operáció első pillanatait, s ezzel le is zárul az intro - né-hány percnél töltögetés után vaságyon ébre-dünk egy cellába zárva memória nélkül - fo-galmunk sincs kik va-gyunk, és miért kerül-tünk ide, s leginkább egy robotból és em-berből összetakolt teremtményre hasonlítunk. Kicsit visszakanyarodva a bevezetőhöz, meg-próbálom szavakba önteni mit is takar a szinte-tikus 3D-s elnevezés. Vektorosan mozgatott ala-kot már biztosan mindenki látott (Alone in the Dark sorozat). Azt se nehéz elképzelni, hogy egy élő ember mozgását bedigitalizálják. No, az elő-ző két technikát keverjétek össze, s ha minden igaz egy teljesen életszerűen mozgatható és élethű kinézetű ember a végeredmény. A mozgás tényleg nagyon élethű, és az alak sokkal szebb, mint vektoros társai. A kameraállításokat sem ne-héz elképzelni - vessetek csak egy pillantást a képsorozatokra. Azt hiszem még a hangról kéne szólnom - de ezt most nem teszem, ugyanis csak Sound Blastert használt a digitális hangokhoz, és ked-venc GRAVIS-emet sehogy sem sikerült beher-gelni a játékhöz. Úgyhogy maradtam a rádiónál és saját (majdnem General MIDI-s) hangkészle-temnél. Ja és a dobozon valami 8 csatornás, tá-volságtól függő hanghatásokról is írnak.

EGY KIS REZELÉS

Ami a legfontosabb: új játék kezdetén válassza-tuk az easy combatot, főleg ha hasonszőrűként, ti is kalandjátékokon nevelkedtetek. Ezután in-



(főleg nekem): hősünk végig feljegyzéseket ké-szít kalandjairól. Az Options menüpont nem szo-rul komolyabb bemutatásra: kilépés, mentés, töltés, hangerő, feliratozás, gamma korrekció (milyen világos legyen a kép) - azt hiszem eze-kezt felesleges részleteznem.

Játék közben a kurzorgombokkal mozoghatunk, pontosabban a numerikus billentyűzettel. Shift-tel együtt nyomva a gombokat futthatunk, ALT-tal és CTRL-lal együtt pedig kezünkkel/lábunkkal harcolhatunk. A harc üzemmódba a "C" billentyűvel léphetünk be. Szerintem feles-leges kielemezni a mozgáskombinációkat, min-denki rájön játék közben. Még két lényeges gomb: az Enterrel tárgyakat vehetünk fel, a Space-szel pedig használhatjuk őket, illetve lét-rákon mászhatunk le és a monitorokat kapcsol-hatjuk be vele. Akkor lássuk a komplett meg-oldást!

ÉBREDÉS

Egy lehangozó cellában ébredünk fel termina-torszerű testünkben egy ápolórobot társasága-ban. Fogalmunk sincs, hogy kik vagyunk és mi-ként kerültünk ide. Egyetlen érzés vezérel: el in-nen! Első dolgunk legyen a robotot eliminálni.

hátra, mint pusztá kezünkkel szétfeszíteni az ajtót, s máris a vezérlőteremben vagyunk. A fenti kis monitorokon kapcsoljuk ki a cellákat védő sugarat (a 2-esét nem lehet), majd víz-szálljuk meg a 4-es cellát. Egy furulyát és Dane elektromos noteszt találjuk itt. Furulyázzunk néhányszor, mire hősünk szomorúan konstatál-já, hogy "előző életéből" semmiféle emléke nem maradt: a furulya hangja semmit nem ho-zott elő memóriájából. Dane noteszéből érde-kes dolgok derülnek ki: elolvashatjuk tdekerü-lésének történetét, s a Caynannal közösen ki-tervelt szökési akció kudarcát. Caynan egyéb-ként a szomszéd cella örültje, hosszú ideig a bázis biztonsági embere - csak nem toszott neki a rendszer, s így itt végezte. A leg-fontosabb Caynan kódszáma, amire éppen égető szükségünk van. Irány ismét a vezérlőte-rem, s kapcsoljuk be a bal oldali monitort, amivel a 4. cella robotját irányíthatjuk. Veg-yük fel vele Caynan leszakadt kezét, majd vi-gyuk el a szürke ajtó melletti kézleolvasóhoz (jó szorosan álljunk a sarokba). Most lépünk a szomszéd monitorhoz, s adjuk be Caynan sze-mélyes kódját - kéz a scanneren, kód beadva - s máris kiléphetünk a folyosóra.

ROBOTOK ÉS RAPTOROK

Lehetőleg mindenki mentse most egyet, mivel egy veszélyes szerencsejáték következik: a folyosón bókászó robotot ki kell kerülni, ügyesen el kell futni mellette. Ha pont jól jön ki a lépés, bejuthatunk a folyosó végén jobbra nyíló terembe. Bent nyissuk ki a piros gombbal a lejárót, majd a kereket eltekerve engedjük le a konzerváló folyadékokat. Keressük meg a monitort, s nézzük meg, kik is találhatók az egyes hibernálókban: a 2-esben egy DNS-hibás raptor van, s épp ébredszik a fogytán lévő folyadék miatt! Miután kiszabadult, tekerjük vissza a csapot, s zárjuk be a lejárót. Vegyük fel vele a harcot, s úgy intézzük, hogy amikor kidől (csak rövid időre vagja hanyatt magát!), essen a lejáróra.

KIVITELBEN



Ekkor nyissuk ki a csapóajtót, és gyanús harci zajok szűrődnek fel lentről! Engedjük le még egy kis lötytyöt, majd nyugodtan lesétálhatunk, hisz a két harcokedvű vadállat lefagyott. Fussunk be a csőbe, s irány a jobbra vezető járat. Az eddig megközelíthetetlen 2. cellába jutunk - sajnos nem vagyunk egyedül, velünk van egy őr is. Üssük le, majd szedjük fel a földről a lézerfegyvert. Másszunk vissza, majd fel a létrán s próbáljuk ki új fegyverünket a folyosón razziazó roboton. Ugorjunk be a liftbe, s célbazzuk meg a első emeletet. Kint 5-6 piaci robot vár ráink, végezzük velük a fegyverünkkel - ajánlom, hogy használjuk ki a lézer "mandíner" tulajdonságait! Ha már nincs senki, menjünk ki, s fussunk a lift

mögé, ahol egy ágyú van, s mellette egy rettegő katona, aki rögtön kap egy mafflást tőlünk, mert hatástalanította az ágyút. A rettegő őr hajlandó visszakapcsolni, csak menjünk elég távol. Most, hogy végre lehetünk, álljunk az ágyú mögé, s szedjük le a két űrhajót. Munkánk végeztével fussunk vissza a liftbe, s irány a harmadik emelet. Itt is egy robot üdvözlő, akire társainkhoz hasonló sors vár. Miután végeztünk vele, irány a bal oldali ajtó, ahol Dr. Mastabával, az űrült orvos-tudóssal akadunk össze, aki kiselőadást tart remekművéről (azaz rólunk), s biztosítja Dane-t is, aki az asztalon fekszik, hogy hamarosan követ minket. Mastaba egyik órét is behívja, hogy előadást tartson operációjáról, de Dane egy alkalmas pillanatban összeroppantja Mastaba irányítóját, s így megszűnik Mastaba bénító ereje.

kell a mélybe taszítanunk targoncánk segítségével, mivel komoly veszélyt jelent számunkra. Egyik monitoron megtalálhatjuk a reaktor jelzőszámát, ezt nem árt feljegyezni. Ha megvagyunk, lépünk be az emelvényen található ültetőtőbe, s szkatfanderben nyugodtan beszélhetünk a reaktor belsejébe, ahol 90 másodpercünk van a reaktor leállítására, és az ide szabadult idegen elpusztítására. Őkelme szökött meg a 2. cellába található koporsószerű valamiből, s átásva magát a bázis falain, ide lyukadt ki nagyon erős, pontosabban elpusztíthatatlan lény. A trükk a következő: kapcsoljuk be a sugárutat a reaktorig, fussunk át, hergeljük fel az idegent néhány ütessel vagy lövéssel annyira, hogy utánunk jöjjön a sugáruton. Természetesen nekünk kell gyorsabban a kapcsolóhoz jutni, s kikapcsolni... Őkelme a mélybe landol, mi pedig kapcsoljuk vissza az utat, fussunk a nagy

IDEGEN A REAKTORBAN

Hirtelen minden elsötétül, majd egyedül ébredünk fel a szobában. Vegyük fel a földről az gyógyító szerkezetet, majd Dane-ből vegyük ki az elemet, ha a miénk már kimerülőben van. Egyelőre ennyi - menjünk ki, s irány egyenesen a folyosón, át az ajtón, ami mögött egy felbőszült őr vár egy emelvényen. Aki kicsit szeretné áttátni, mi is volt eredetileg ez a bázis, s mi történt itt, miután Mastaba fejébe vette az operálgatást, az olvassa el a monitorok szövegét. A lényeges tényszerű itt az őrlés, és a kis targonca (a legközelebbi monitoron van a vezérlőpanele) irányítása egyenesen a reaktorba. A reaktor bázisát a folyosón jobbra találjuk (a targonca szemszögéből balra), s bent egy bolond robotot

kapcsolókig és nyomjuk le őket, majd irány a monitor. Illyük be a kódot, és kapcsoljuk ki a rendszert. Tizedikre talán sikerül... Most, hogy nem fenyeget robbanásveszély, irány a folyosó, ahol üssük le a gyanútlan őrt, s vegyük el a fegyverét. Menjünk ismét a targoncás terembe, álljunk rá a nagy villáslifttel, s indítsuk be a monitoron látható Icarus Access ponttal. Lent ismét egy izgága őr vár, akit üssünk ki, majd kapjuk fel a földről az idegen kockát, és az űrhajóból az aksit, ha már nagyon lemerülőben lennénk. Irány a lift és a negyedik emelet, ahol a változatosság kedvéért ismét egy robot vár. Nem lesz könnyű préda, így érdemes menteni egyet. Miután lángokban áll, használjuk a zslifajtó paneljét, s rakjunk ki valahogy egy belül üres négyzetet (ha jól emlékszem ilyen a kód), s ha ügyesek vagyunk egy rövid séta után a bolygó felszínén állhatunk, a savas tó partján, a szállóhely mellett. Menjünk le a lifttel egy szintet, majd a kis robotok mellett fussunk el, egészen az első mű-alagútig. Itt ugráljunk le a szürke kockákon, s a savas részek felett pedig az űrhajó mellett talált kocka segítségével repüljünk át. Ha ügyesek voltunk, az egyik lelőtt űrhajóhoz érkezünk.

EGY SZERENCSETLÉN TÚLÉLŐ ESETE

Menjünk be a hajóba, s álljunk meg a rács előtt. Hamarosan felhúzódnak a rácsok, s előlép a Marinesek kapitánya, aki sehogy sem akar szövetségre lépni velünk - ezért halál reá (a lézer nem hat rá, csak üssük!). Hagyatékai egy Tonta fegyver és egy dekódoló. A dekóderrel nyissuk ki a rácsokat, ami mögött előlépett, s a bentlő ágyúvezérlővel lövünk egyet a távoli szürke tömbbe, mire a savszörny megindul felé. Amikor odaér, lövünk még egyet, ami sikeresen végez vele, s szabad az út a part fele. Ismét rohanás, 84 másodperc alatt kell elérni egy jára-



tot... Tegyük a földre a fegyvert, majd szereljük szét a hajó mellett lévő bombát. Fussunk a partra, vegyük kézbe az idegen kockát, s jussunk el a partra tömbmászással és a kocka segítségével. Tegyük el a kockát, majd rohanás az aknába, s a végében tegyük a bombát a zárt ajtó elé, rohanjunk ki az aknából jó messzire. Menjünk vissza a fegyverünkért, majd osszunk beljebb az aknában, s használjuk az öltöztetőgépet. Egy hatalmas terembe jutunk, ahol Dr. Escher a bolygó élőlényeit és a letűnt civilizációt kutatta, amíg nem ütköztek érdekei Mastabáéval, aki a kutatások eredményeit sajátosan alkalmazta, s gyilkológépeket kezdett gyártani érelből, a kutatóbázis munkatársai-
ból. Használjuk rajta a gyógyító szerkezetet (a lezuhant hajón is van egy ilyen, ha a miénk esetleg már kifogyott), mire egy fordítógépet nyom a kezünkbe, amivel a nagyterembe lévő hieroglifákat olvashatjuk el. Akit érdekel az

feladvány vár, amit most nem magyarázok, a megoldás sorrendje: z, p, l, s, k, b, k, l, s, p, b, p, k, l, b, z, p, z, l. Erre a földalatti városban kigyúlnak a fények, s megjelenik Gen, az volt uralkodó, s átad egy 500 egységes elemet. Hoppa, az elég erős az űrhajó ellndításához (375 egység kell hozzá, az annyit jelent, hogy maximum 7 vonal energia mehet le a diagnózis-képernyőn!).

MÁR TÉNYLEG NINCSEK SOK...

Nincs más hátra, mint visszamenni a csőközpontba, s a jobboldali csővön a gravitációs gyűrűhöz jutni, amit a nyílak segítségével ad-
díg forgassunk, amíg a világos részek egymás



O Dr. Mastaba. Éppen műtét közben kaptuk fenesevegre.

menekülését újabb áldozatával (Dr. Escher) pedig tétlenül nézzük végig. A zsilipajtó előtt le-
ütött őrnél találunk egy feljegyzést az ajtó nyitókódjának megváltozásáról: két vízszintes vonal fent és lent. Állítsuk be, majd irány a har-



Öt kameraállás egy helyszínen belül. Mindez a legjobb látvány érdekében.

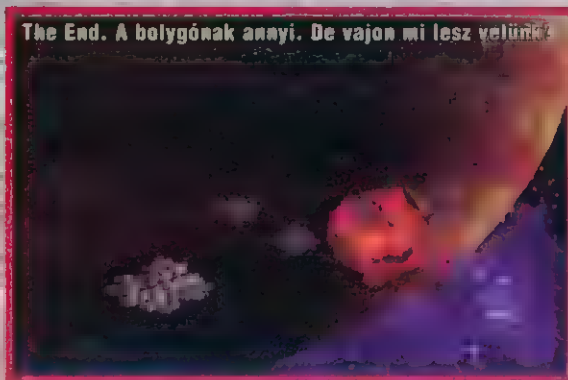
idegen története, az másszon vissza a bolygó-
ra, s keresse meg azt a termet (a döglött say-
szörnytől észak-keletre), s olvassga el a fal-
lon található szövegeket. Ha ezzel megva-

fölé kerülnek. Ekkor eltűnik a bolygó belsejé-
ben futó körgyűrűből a zárókorong, megnyílik a
savas tó közepé, s így be lehet repülni a bolygó
belsejébe. Erre azért van szükség, mert a boly-

madik emelet. Az őrt hatástalanítsuk, s aki
kiváncsi arra, kik is voltunk, valójában
az Mastaba rendelőjében felolvashatja a
Dr. Escher noteszában talált kód segítségével

az orvosi adat-
bázisból. Azt hiszem
több kommentár-
nincs szükség. El-
hagyluk a bolygót,
illetve annak marad-
ványait, s elindulunk
az ismeretlenbe... Az-
zal a tudattal, hogy
régit önünket már so-
hasem nyerhetjük
vissza.

Koronczal Gáspár



gyunk, Dr. Eschertől induljunk tovább a folyo-
són, a következő terembe, ahol kitör a falból
egy idegen, s mi menekülhetünk. Taktikára van
szükség, engedni kell, hogy kifusson a folyo-
són az idegen, s a Dr. Escher melletti csővön
távozzon. Üssük meg néha, majd álljunk el az
útjából, előbb-utóbb sikerülnie kell. Miután
elmenekült, nyissuk ki a törött koporsót, s old-
juk meg a logikai feladatot (egyeztie kell a fel-
ső ábrával az alsónak), s vegyük el jutalmul az
idegen talizmánt. Ennek segítségével mi is ak-
tivizálhatjuk a csövet, s egy fantasztikus repü-
lés után egy központi teremben landolunk, ahol
nyolc ilyen cső van. A középben lévő szerkezet-
tel nyissuk ki az első hármát (Ha a legfelső jel
az 1, és a többi az óra járása szerint számo-
zom, akkor a kódok: 3, 5, 7 - 2, 7 - 2, 5, 7).
Menjünk be a baloldali csővön a gravitáció nél-
küli terembe, ahol a fegyverlövés segítségével
tehetünk szert sebességre. Így jussunk át a
másik oldalra, ahol egy idegen lényt ügyesen
le kell ütni, s hagyatékát, egy fura kockát pe-
dig felvenni. A kockát mindjárt használjuk ma-
gunkon, üvegszerű anyaggal von be, s így átsé-
tálhatunk az ajtón, ami mögött ismét logikai

gó sajátos szerkeztének köszönhetően komoly
energiára van szükség a planéta légkörének el-
hagyásához, s a bolygóban található két kör-
gyűrűben keringő gravitációs magok szinte
semmit sem engednek ki a légkörből. Most,
hogy űrhajónkkal berepülhetünk a bolygóba a
gravitációs magokat magunk után csaphatjuk,
s könnyűszerrel elhagyhatjuk a felszínt - igaz a
bolygó élete árán, mert ahogy kikerülnek a ma-
gok, felrobban. Irány ismét a csőterem, s a vil-
logó cső melletti szerkezetet kapcsoljuk be,
egy kamera a hieroglifás termet mutatja, ahol
két katona vár ránk. Emeljük fel a felső gomb
segítségével a gömböt a terem közepéről, mire
a katonák jelentést tesznek, s parancs szerint
az egyik megvizsgálja a lyukat. Amikor lehajol,
szépen engedjük vissza a gömböt, majd emel-
jük fel ismét. A másik egy gránátot dob a lyuk-
ba, amit természetesen visszajuttatunk a fela-
dónak... Így szabad az út kifelé (a fura kocká-
val váljunk üvegszerű, ugyanis így nem fog raj-
tunk a lézer, s szikafanderra sincs szükség a
bolygó felszínén). Remélem mindenki emlék-
szik a visszaútra az Icarushoz. Az akadémus-
dó öröket küldjük át a másvilágra, Dr. Mastaba

576 ÉRTÉKELO
BIOFORGE
KADJA
EOA

grafika
hang/zene
kezelhetőség
élmény

összehasonlítás
75%
összehasonlítás
összehasonlítás

összehasonlítás
összehasonlítás
összehasonlítás

Személyes csoda nem történt, igaz lehet, hogy
múlva úgy éreztem, mintha egy...
Nem is akármilyenben, hanem egy...



okéni sokszor. Nem
születek után rajtuk
csak a kutatókat, mit
akár feladat vár re-
gény kaplak
r csak mi jät

Az orvosok azt állítják, hogy a nők a terhesség alatt a leggyakrabban a szexuális életük során tapasztaltakhoz képest kevesebb szexuális aktivitást tapasztalnak. Ez a tendencia a terhesség első felében a leggyakoribb, majd a harmadik trimeszterben csökken. A nők a terhesség alatt a leggyakrabban a szexuális életük során tapasztaltakhoz képest kevesebb szexuális aktivitást tapasztalnak. Ez a tendencia a terhesség első felében a leggyakoribb, majd a harmadik trimeszterben csökken.



A hajó, melybe beleütköztük - ezen folyik az egész kaland.

A large, stylized graphic of the letters 'THE' in a bold, blocky font. The letters are filled with a vibrant, multi-colored pattern of dots and lines, giving them a textured, almost pixelated appearance. The background is a soft, out-of-focus gradient of warm colors like orange, yellow, and pink, with some darker, abstract shapes scattered throughout.



DAEDALUS ENCOUNTER

Műtán bejöttünk a főterembe és ott mindenki felmértük tovább. Két emberrel
... ..
... .. hogy mit rejtenek az

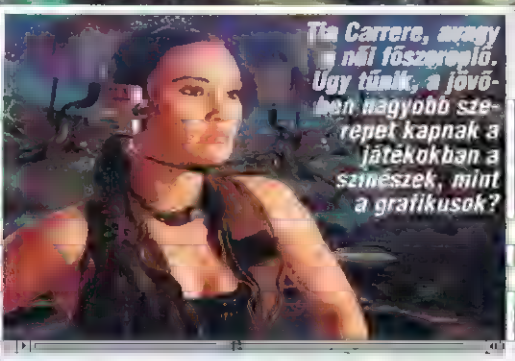
Az alábbiakban látható képek egy részén szerepelnek olyan személyek, akik nem voltak jelen a rendezvényen.



**Íme a kis szemetek, akik valahogy a hajóba kelté-
tek. Rendkívül veszélyes és gyors átvész-**

oként sokszor. Így
észlelek után rajtuk
essük a kutatást, mi
apikat feladat vár re-
gen kapjuk -
r csak mi jöt

mindentelje feladatunkban (például minden egyes ajtót egy-egy klasszikus logikai feladat megoldásával nyithatunk ki). Persze mindig élet-halál kérdésről van szó, úgyhogy érdemes használni a savóopciót is néha. Miután feloldottuk a hat ajtó mögötti termeket és tolvajok a felmérést 2 CD-t



**Tia Carrere, avagy
mí főszerző?
Ugy tűnik, a jövő-
ben nagyobb sze-
repet kapnak a
játékokban a
színészek, mint
a grafikusok?**

s közben hat illa-
lelőanyagot össze-
szedni. Ha ezek
megvannak, ké-
társunk aktivizál

egy... De nem túl lidomos elmondani egy filmről.
Végül Anyit azt elárulhatok, hogy mivel egy
interaktív filmről van szó, több végkifejlet is
képzeltető. Egy játékos minden játékossal
kezdő mindegyik a legénységet az asztal-
gal találkozik, azt mindig rakátozzuk el a
szonda megfigyelésében, hogy még jól látsz.

Az irányítónak nem kell semmi, ha a számítógép nem működik - ott van a kábelcsatlakozás, a billentyűzet, az egér. Igazán egyszerű. A Windows környezet sokkal egyszerűbb, mint az MS-DOS. Egy 486-os processzor gyorsabb, mint egy 386-os.

Az USA-ban nagy sikere van az interaktív moziknak, aminek az a lényege, hogy a nézők a film egyes pontjain választhatnak néhány lehetőség közül egy karakterre szerelt gomb segítségével, s amelyik variációra a legnagyobb a közönséglégy, az fog történni. Így a nézők aktívan részt vesznek a "forgatókönyvírásban", s egy filmet akár 4-5-ször is érdemes megtekinteni - mi lesz ha a gonosz győz, mi lesz ha a jó, vajon meghalt volna, ha ott klugrik, stb... Csak akkor van peche az illetőnek, ha a többség minden alkalommal ugyanazt akarja. Úgy érzem, az Interaktív mozikészítés kis hazánkban hamarabb lesz elérhető a PC-sek számára, mint a mozilátogatóknak. S ráadásul egy PC előtt csak mi döntünk a folytatásról. Igazoltan várjuk az elkövetkező PC-s interaktív filmeket!

videokártyával felejthetetlen élményt fog nyújtani. Az angolludás sem egy utolsó szempont, mivel végig angolul kvartognak, s feliratozásról is szó sincs. Végezetül illene valami szépet írnom a játékról. Hmm. Mint mozifilm, történetét tekintve nem egy eredeti sztori, de mint interaktív PC-s játékot nézzük, akkor egy forgasztos anyag. Kár lenne elcsúszni!

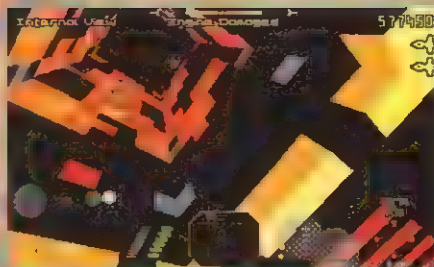
Koromczai Gáspár

576 ÉRTÉKELO
THE DAEDALUS ENC. VIRGIN



összehátas 81%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 300 1200 CD32
PC: RAM: 6MB HD: 4MB VIDEO: SVGA CPU: 486
CD 3 ZENE 58 SUPER GUS ROLAND ADLIB



■ Ma, most jól behúztak a csőbe! Az alagutat őrző droidot sebesen intézzük el.

A manapság oly divatos cyberőrület nemcsak abban merül ki, hogy mai világunk eltorzított másában mutánsok és egyéb dögök között a túlélésért harcolnak biomechanikus végtagokkal felszerelt emberszabásúak, hanem ebben a világban komoly teret követelnek maguknak a



■ Ezen a képen lehet csak igazán látni, hogy milyen jól érzékelhető a térbeliség a játékban.

lehető legegyszerűbb grafikai elemek (pontok, négyzetek, téglalapok, paralelogrammák, rombuszok) segítségével éri el a program! A zene igazi csemegé, J. M. Jarre is felvehető repertoárjába, annyira fülbemászó. A küldetések változatosak és kökények, még a leggyengébb

Régen nem született játék, amely ilyen profi szinten elegyítette volna a grafika, a zene, a játszhatóság és a köréjük kitalált sztori elemeit.

netrunnerek, a hálózatokon tetemes gázsiért garázdálkodók is. Egy ilyen "bérkalóz" bérére bújhatunk a PSYGNOSIS égisze alatt fejlesztett PYROTECHNICA-ban.

MINDENK ELŐTT A SZTORI

2112-ben vagyunk, az információ nagyobb érték mint valaha. Csillagkutatók felfedezik néhány, évmilliók óta kihalt csillagon ősi civilizációk nyomait. Kutatásuk során rájönnek, hogy a kihalt teremtmények tudásanyaga és technikai vívmányainak pontos leírásai úgynevezett "tudáskapszulákban" el vannak rejtve a bolygók legrejtettebb zugaiban. Felfedezőutak indulnak a kapszulák felkutatására, de soha nem térnek vissza a jelöltek, ugyanis az előrelátó "ősök" cyborgokat fejlesztettek ki, hogy kihalásuk után is őrizzék az évezredek alatt felhalmozott tudást. Minket, mint az egyik legprofibb netrunnert bérelnek fel, hogy a cyborgok fogságába esett alakulat tagjait kiszabadítsuk és a legtöbb tudáskapszulát megkaparintsuk.

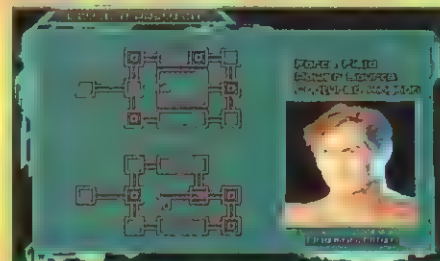
EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ!!!

Ez az a stílusú játék, ami-be első látásra bele lehet szeretni, vagy meg is lehet utáinni. Velem az első variáns esett meg, több órák játék után sem tudtam letenni a billentyűzetet. Ami megfogott: a hangulat, a grafikai megvalósítás és a zene összhangja. Az alagutak átlátszatlan négyzetekből és téglalapokból épülnek fel, amelyek úgy úsznak a térben, mintha apró pénzdarabkák lennének. Tökéletes mozgatási rutin segítségével érik el a maximális térhatást, felületük tömörnek és szilárdnak érződik, pedig csak néhány lapocskát jelzi, hogy hol vannak a felületek élei, a sarkok és az őket átszövő járatok. Az ellenfelek szintén 3D-ben mozognak, a számtalan lapból álló hajótestük teljesen plasztikus élményt nyújt. És mindezt a

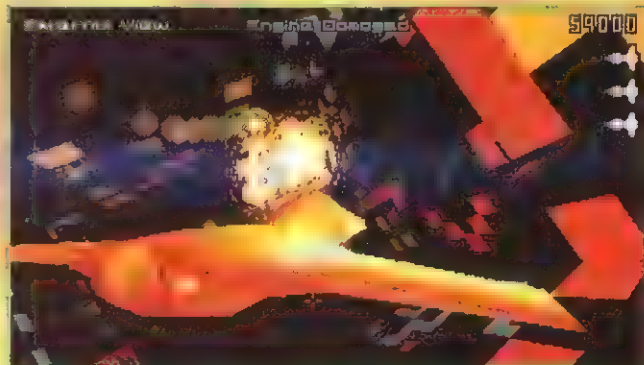
fokozatban is emberpróbálók, s ez igazán gondoskodik a hosszú időtöltésről.

AMIT KÖNNYŰ MONDANI, DE NEHÉZ BETARTANI...

* Az első pályát használjuk ki a manőverezési képességünk tökélyre fejlesztésére. A lassan járj, tovább érsz elv a játékban felettebb



■ Ezt a jóképű fickót kellene kimenekítenünk a fogvatartóik kezéből.



■ Még néhány másodperc és az izzó űrhajó az enyészot martaléka lesz. Ideje kikapitulálni!



■ Éppen annak lehetünk szemtanúi, amint a mentőkabin leválik a felrobbanó hajótestről.

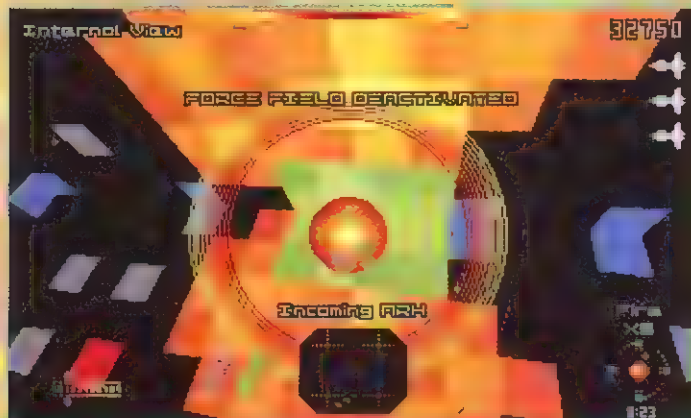
igaz, persze kényes helyzetekben jobb gyorsan eliszkolni a helyszínről, mint lukat lyugatni a hajtóművünkbe.

* Vigyázza közeliük meg az átjárókat, hiszen minden kanyarban ott leselkednek a droidok, hogy megsorozzák a betolakodót.

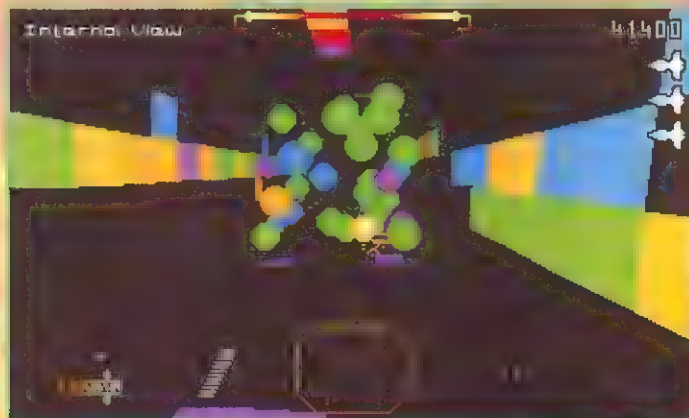
egy egyszerű radarvezérelt rakéta is megteszi a hatását, vagy bombát is dobhatunk rájuk. A fürgébb mozgású ellenfeleket legeredményesebben infravörös fegyverekkel támadhatjuk.

* Az energiakapukat és a segédpilótákat ör-

cél érdekében és rendszerint ők kerülnek ki győztesen a küzdelemből, nemegy komoly summát is kapunk minden egyes kimenekített emberért. Vigyázzunk, nehogy a harc hevében beléjük lövünk, mert fegyvereink ellenük is végzetesek.



■ Ilyen hatásos jelenet tudatja velünk, hogy a kijáratot őrző energiakapu immáron nyitva áll.



■ A bónuszpálya. Minél több gömb-duplázódást érünk el, annál több pont a jutalmunk.

A program nagyon pontos előrejelzési rendszerrel rendelkezik, figyeljük tehát meg a még nem látható, de már észlelhető járművek mozgását. A lassú, lomha pontok leginkább fixen rögzített sorozatvetőket jelölnek, a gyorsan cikázó célkeresztek pedig fürgé vadászokat és apró harci robotokat jeleznek. Az előbbieket már jó előre becélolhatjuk,

zö kapcsolókat általában nem lehet szemből kilőni, hanem csak hátulról vagy valamilyen egyéb nyakatekert helyről. Ezek becserkészése igazi manőverezési munka.

* A segédpilótákat mindenképpen szabadítsuk ki, mert jótéteményünkért megjutalmaznak hűségükkel: előtűnik haladva felderítik a terepet, komoly tűzpárbajba is keverednek a

* Figyeljük a megjelenő feliratokat, figyelmeztetéseket és soha ne veszítsük el a lélekjelenlétiünket. Egy-egy megfelelő időben engedett csali vagy gyújtóbomba csodát tehet.

* Ha éppen elvesztettük a tájékozódó képességünket, állítsuk le a hajót ("0") és várjunk, amíg magától egyenesbe nem ring és nézzük meg a térképet. A falakon elhelyezkedő vonalak, jelzések is tájékozódásul szolgálnak.

* Gyűjtsük a pontokat, mert minden egymillió pont után extra életet kapunk, amire igen-csak szükségünk lesz a játék során. Ennek érdekében minden energiamezőn haladjunk át, minél több ellenfelet lövünk le és a küldetéseket mindig csak akkor fejezzük be, ha maximálisan végrehajtottunk a kijelölt feladatot. A fő szinteket összekötő bónuszpályán minden egyes lufi-duplázódás 1000 pontot ér, de vigyázzunk, hogy ne érjenek hozzánk a pattogó léggömbök, mert sérülést, rosszabb esetben halálos sebet okozhatnak.

* 5 mentési lehetőségünk van, amit csontig használjunk ki, mert nem tudhatjuk, mikor csapódik belénk a kijárat előtt két centire egy hőkövetős rakéta.



BILLENTYŰZETKIOSZTÁS:

F1-F4: Az elsődleges fegyverek közötti váltogatás. A hajó sérülése esetén először ezeket veszítjük el.
F5-F8: A másodlagos fegyverek arzenálja. Kilövésük az "S" billentyűvel történik. Attól függően, hogy milyen hatékonyságúak, gyorsabban vagy lassabban töltődnek újra (ugyanígy az els fegyver esetén).

1-0: A hajó sebességét szabályozhatjuk. A "0"-val állhatunk és egy helyben lebeghetünk.
W: Látékép a fegyver szemzőgéből.
E: Belső és külső nézet közötti váltogatás.
R: Folyamatos nyomvartatásával a kamerát körbeforgathatjuk az űrhajó körül (előnye, hogy hátra, fel és le tudunk vele

nézni, miközben előre haladunk).
C: Csali kilövése, amelyek elterelik a ránk kilőtt lövedékeket.
B: Félkezés majd hatrafele haladás.
M: Folyamatos nyomvartatásakor a térképet kapjuk meg, amin két nevezető (fentről le és keletről nyugatra) láthatjuk a szintet. A világosabb vonalak a hozzá-

zánk közelebb eső területet határolik.
F: Gyújtóbomba kilövése az űrhajó elé. Az infravörös rakéták ellen hatásos, de hatástalan a radarvezérelt töltetek ellen.
P: Pause.
End: A játék felbontása és a játék közbeni opciók képernyőre való kiírása. Itt lehet állást is menteni.

576 ÉRTÉKELO

PIROTECHNICA

PSYGNOSIS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kibívás

ÖSSZEHATÁS

86%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Képzeltetek el egy világot, amelyet az istenek épp egy szóvakozott pillanatokban alkottak. Egy világot, amelyben minden megtörténhet, s melynek lakói szinte semmi sem lépődnek meg. Nos ezt a világot úgy nevezzük, Discworld. Ez a világ - mint ahogy arra a neve is utal - korong alakú, mint egy hatalmas pizza, s négy óriási elefánt tartja a hátán, a négy elefánt pedig egy hatalmas csillag-laknős páncélján utazik a végtelen világűrben. Discworldből valójában minket leginkább csak az egyik városa, Ankh-Morpork érdekelt. Ankh-Morporkban a varázslók egyetemén, az Unseen University-n találhatjuk Discworld legkitűnőbb és néhány legcsodásabb varázslóját. Ez utóbbiak közé tartozik Rincewind is, akins legfőbb erőnye, hogy képes lenné átlátni az apokalipszist is és kitérni a túlélési üsztróba, mivel a logcsokélyebb veszély elől is pánikszzerűen tud menekülni. Nos, regélhetnék még tovább Discworldról, de azzal az egész éjszogat is betölthetném, mivel erről a boldog világról már egy népszerű angol író, Terry Pratchett is számos novellát írt. Aki tehát netán olvasta volna ezeket a könyveket, arra a Paganposzt legfrissebb kalandjátékában már ismerős helyszínek és szereplők fognak visszaköszönni.

Mielőtt belelógna a leírásba, néhány zavaró momentumra felhívom a figyelmet: a aprítók alitűzése a képernyőről gyakori hibajelenség, s az is gyakorta előfordult, hogy a programozók által nem számított helyzetben a program kifagyott. A logbevezetőhöz viszont még is az volt, amikor a játék közben állítottam egy kúcsit az inventory-ablak méretén, majd mikor következőnek lehívtam az inventory-t az ablak fele érthetetlen módon kilógott felül a képernyőből, s ahogy sem tudtam újra visszahozni. Ilyenkor mutatkoz meg, milyen az, amikor a tesztelők sejejt munkát végeznek.

A játékot minden hibája ellenére azonban nagyon ajánlom minden vállalkozó kedvű játékosnak, mivel ilyen gyönyörűen festett háttérképek nem mindennap gyönyörködhetünk, s a figurák illetve a cselekmény humora sem pilla. A kaland hevesességéről pedig azt hiszem elég annyit, hogy minden figyeztetünk ellenére sem sikerült a teljes leírást ebbe a számba beolopréselnünk, így a második két felvonás ismertetésére sajnos válni kell még egy hónapra. Általánosságban csupán a floppy verzióval hiányoltam egy dolgot: az természetesen, hogy a lemezre varázsló nem kezd, de hangefektek alórt nincsenek?



A Halál el találta a szót a halálra

ELSŐ FELVONÁS

A játékban Rincewindet fogjuk megszomorélyesíteni, akins egy titkos szekta által megdézott veszélyes sárkánytól kell megmentenie szeretett városát. Természetesen Rincewind a történet elején mit sem sejtve alussza álmát, amikor kopogtatnak az ajtaján: az egyetem rektora hívja. Miután megkaptuk az irányítást, nyissuk ki a szekrényünket, s vegyük ki az erszényünket. Ezután

választott magának egy garzót, azt élete végéig követi száz rúzsarzin lábecakóján. Ő lesz tehát hűséges útítársunk, s egyben az összes feltehető tárgyat az ő feneketlen belszejében fogjuk tudni tárolni. Rincewindnél ugyanis egyszerre csak egy tárgy lehet. Nos, egy bándut rögtön találhatunk is benne, ezt adjuk oda a könyvtárnak, aki egy szerencsétlen baleset folytán majommá alakult, ám ezt a szót, hogy "majom" sohasem szabad előtö kiejtani. A bándut csorbó megkapjuk a keresett könyvet, amit viszünk a rektorhoz. A rektor a ráködől olvasva megtalálja a nekünk kellő oldalt, amely egy sárkány-jelű szekeret összetövétt ábrázolja, amiket természetesen össze kell szednünk. Az első alkatrész, azaz a varázspáca megszerzése a leggyorsabb: csupán az obédlihoz ki kell csorélnunk az öreg, szonilis varázsló pálcáját a seprényolónkra.

Ezután körük meg a kapu varázslót, hogy mutassa meg a kapunyitó varázslatot. Nőünknek a varázsló egy kicsit nehezen megy, így először csak egy békát sikerül ki-



A pohár lefordítása a barbároknál párban való kihívást jelent

menjünk is a rektorhoz (az első emeleten balra), aki elmondja a tudatunkat. A sárkány felkutatásához először is egy ilyen ténálé szaktörv kőne a könyvtáról. Menjünk is a takarítószekrényhez, s vegyük magunkhoz a seprít, mivel fenn a szobákban ábrázolják fel a szekrény tetaján aló ládánkat. Erről a poggácsról tudni kell, hogy nem akármilyen ládáról van szó, hanem valójában az egy kálkás ládól kőszült poggács, aki miután

bővözkedne, amit azért vegyük fel. Ezután nyitunk ki a kaput és távozzunk. Ekkor Ankh-Morpork torképe tárni előnk, kit választhatunk, hogy akarnak menni. Először menjünk az alkimisták sikárába (Alloy) amit állandó rabbanások rúznak meg. Álljunk rá a kőre, ami felrakit minket a háttérre, s fenn emeljük el az orylikusok gyakorlopályájáról a lótrát. Ezután visszamehetünk a szobákba lévő ház niktán korozzili a földre, s menjünk

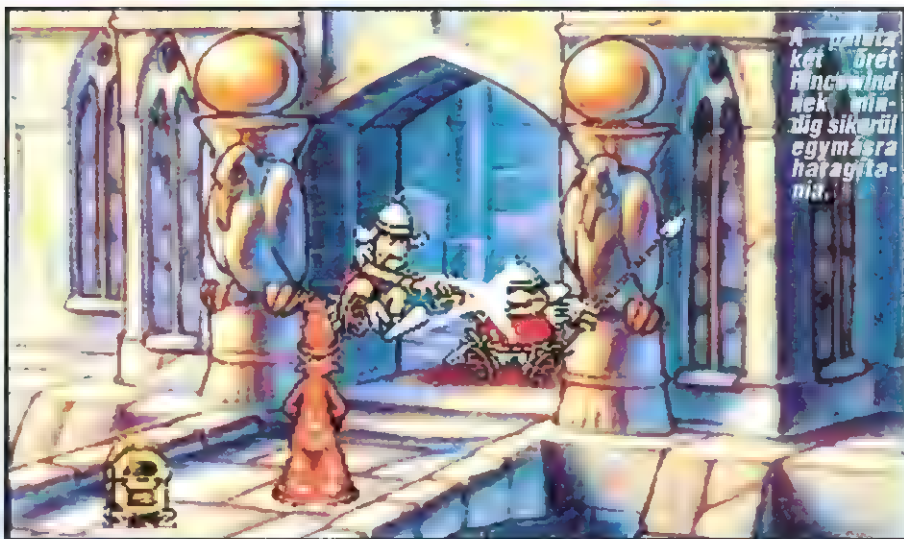
A TEKNŐSHÁTON UTAZÓ VILÁG

DISCWORLD

a térre (Square). Ott beszéljünk az utcagyerekekkel. A gamin rögtön el is cseni az erszényünket, ám szerencsére visszaadja hősünknek, s még meg is tanítja a zsebmetszés tudományára. (Az elcsajátított képességeink is tárgyként szerepelnek.) Vegyünk fel az állványról egy rohadt paradicsomot, s hajigáljuk meg vele a kalodába zárt adószedőt. Vegyünk egy újabb paradicsomot, amiből azonban egy kukac kacsint a hősünkre. Miután Rincewind a földhöz vágta a paradicsomot, vegyük fel a kukacot. Menjünk be a pszichiáter várótermébe s beszéljünk a Trollal. Menjünk ki, majd menjünk vissza, ekkor már a középső hely szabad, ahonnan pedig le tudjuk akasztani a falról a lepkefogó hálót, amit egyelőre Rincewind zsebébe tegyünk. Menjünk az egyetem mögé, vegyük fel a zsák trágyát, majd támasszuk a létrát az ablakhoz, mely a konyhába nyílik. Kapjuk el a hálót a palacsintát, melynek hatására a szakács pánikba esik, hogy a sok varázslat hatására már a konyhában is felborul a gravitáció, és távozik. Vegyük fel a palacsintasütőjét.

Most menjünk a béristállóhoz (Livery Stable), s vegyük magunkhoz a zsákból egy marék kukoricát. Menjünk vissza az alkimisták utcájába, s ott az utolsó ajtó mögött (a filmfelvevőn) kísérletező alkimista műhelyében rakjuk a kukoricát a ferró olajba, mely hamarosan szanaszét kezd pattogni a szobában, s szegény tudós az asztal alá bújik. Így most már meg tudjuk vizsgálni a kamerát, amit működtessünk, s vegyük ki belőle a képeket festő manót. A manó azonban elmenekül, egyenesen a csatornába. Menjünk a Főutcába (Street) a játékkészítőhöz, ott vegyük magunkhoz a játékszamarat és a kötélgombolyagot. Kössünk kötelet a kukacra, s ezzel a sikátorban csáljuk ki a csatornanyílásból a manót.

A gépezethez kell egy tekercs is, ezt a Főutcában a fodrásznál találjuk. Ott először is vizsgáljuk meg a "hölgy"



A palota két órét Rincewind nek mi-
űg sikerül egymásra haragíta-
nia.

hajcsavaróját, majd hintsük el az asszonyrak, hogy ez a viselet már ódivatú. Nyomban ki is szedeti a hajából a csavarót, így már csak az a dolgunk, hogy beszéljünk a fodrásszal, majd amikor az elkezd ábrándozni a szerelméről, a feleslányról, kilopjuk a zsebéből a csavarót.

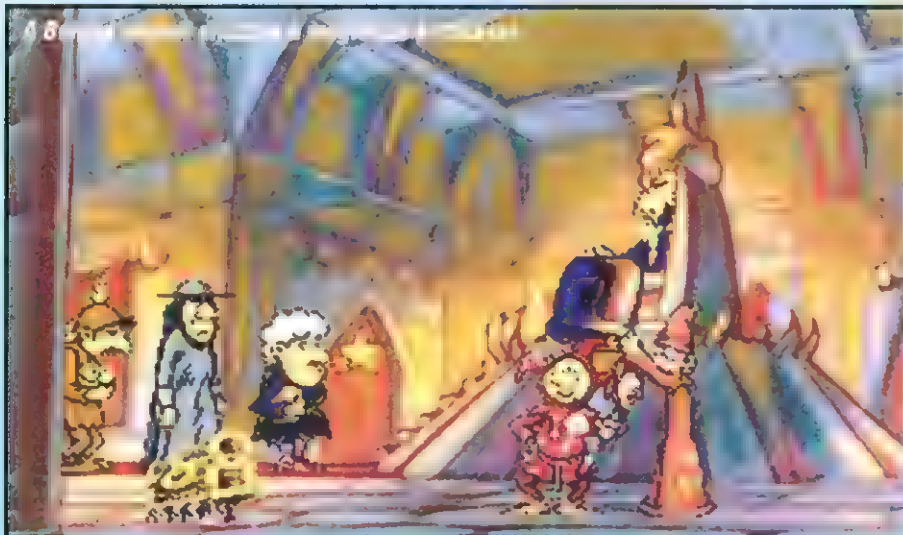
A legnehezebb a sárkányhelmet beszerzése. Először be kell jutnunk a palotába (Palace), amihez el kell ér-
nünk, hogy az örök sérteggessék egymást a feleségeik "bájainak" a felemlegetésével. Ehhez kezdetben elég, ha csak beszélünk velük. A palotában keressük meg a fürdőszobát, ahonnan akasszuk le a kis tükröt, s ezt vi-
gyük fel a sikátorban a háztetőkre, onnan pedig fel a to-

rony tetejére. Ott akasszuk ki a zászlórúd végére, s tűk-
rözzünk vele a palota tetején ólalkodó sárkány szemé-
be. A sárkány erre odarepül a tükrőhöz, melyben saját maga képében ellenséget lát, s egy lángcsóvát bocsát a tükrőre.

Ezután az összegyűjtött öt alkatrészt vigyük el a rektor-
hoz. Mint kiderül, a rektor szerkezete nem is annyira a sárkányt, hanem inkább a sárkány összerabolt kincseit tudja érzékelni, így a kutatómunkát a rektor természe-
tesen saját kezűleg akarja irányítani. Azért annyira Rincewind sem tökkelt, hogy ezt ne fedezné fel, ezért miután egy szakállas trükkel megtéveszti a rek-
tort, elillan az aranykutató készülékkel. Ezután a térkép-
en haladva az a feladatunk, hogy amerre a gép jelez, arra kell mennünk. Így meg is találhatjuk a nagy halom aranyat, s már Rincewind el is húzná vele a csikot, ami-
kor persze közbeszól valaki. Természetesen a sárkány az, aki azonban nem is a kincsek miatt ideges, hanem azért, mert megidézték. Hogy visszamehessen a saját dimenziójába, az őt megidéző titkos társaság hat büvös aranytárgyat kéri tőlünk. Küldetésünk kiindulási pontjá-
nak a könyvtárból eltűnt Sárkány Idező Könyv eltűnését adja meg.

MÁSODIK FELVONÁS

Hogy hogyan deríthetnénk ki egy olyan eseményt, ami
tegnap történt? A megoldás egyszerű: vizsgáljuk meg a
könyvtárban ólalkodó alak füle mögé tűzött arany baná-
ját, s kérdezzük róla. Elmondja, hogy a könyvtárnak van
egy titkos része, mely utat nyit az L-Space-en keresztül
a tegnapha, s a banán a kulcslemezhez a titkos részhez.
Szerencsére hajlandó tőle megválni, "csupán" a város
összes aranyát kéri cserébe. Ez "véletlenül" pont nálunk
van, tehát adjuk neki oda. Az aranybanánt nyújtuk át a





könyvtárosnak, s a kinyílt ajtón lépjünk át a tegnapi. Az elmúlt éj közepébe cseppenünk, s a könyvtárban hamarosan meg is jelenik a tolvaj. Miután távozott a könyvvel, mi is nyissuk ki a titkos ajtót azzal a könyvnek az elmozdításával, amit a tolvaj is használt. Menjünk ki az utcára, s a térképen maradva figyeljük meg, hova megy a betörő. Miután megtudtuk az összejövetel helyét, menjünk vissza a jelenbe s látogassuk meg a Törött Dob (*Broken Drum*) nevű kocsmát. Rendeljük egy italt, majd vegyünk fel a korsót. Ezután vizsgáljuk meg a polcon lévő italokat, s keressük meg a Counterwise Wine nevű bort. Kérjük belőle egy pohárral, s a poharat is tegyük el. Most hogy fogyasztottunk, vehetünk az asztalról egy doboz gyufát. Menjünk vissza a múltba, s még a tolvaj előtt érjünk a találkahelyre. Ott a ház előtt fordítsuk el a csatorna végét az ajtó irányába, s rejtőzzünk el a kerítés mögé. Amikor a tolvaj megérkezik a könyvvel, rakjuk a poharat a csatorna kerítés melletti részére,

lámpához. A pillangó így a jelenben esőt okoz, s a lámpa alatt álló szerzetes alaposan elázik. A Troll boltjából vegyünk még el az agyagedényt, s menjünk vissza a jelenbe. Keressük fel a Főutcát, s ott menjünk a halásus melletti WC-hez, ahol a szerzetes a csuháját szárítja. Ezt természetesen lopjuk el, s a múltban vegyünk fel az összejövetelre. Ha ebben a ruhában kopogunk be, immár simán bejutunk a sárkányidezésre, s megtudhatjuk (legalábbis a hangjából), hogy kik a résztvevők.

Kezdjük a főnökük, az udvari bolond aranytárgyának a megszerzésével. Mindenek előtt látogassuk meg a fogadót (*Inn*), s menjünk be a szobába. Húzzuk ki az ágyból a lepedőt, a fürdőszobából pedig tulajdonítsuk el a extra habzású tusfürdőt. Menjünk az egyetem mögé s vegyünk fel a bűzös szemeteskukát. A palotába most egy kicsit nehezebb bejutni: először el kell mennünk a pszichiáterhez, ahol ezúttal az első hely van szabadon. Beszéljünk a Trollal, mikor befejezzük a csevegést szólítanak

Patrician (az uralkodó) trónja előtt várakozók közül eltűnt a tolvaj, kérdezzük tehát meg a parasztot, hol lehet. Elmondja, hogy a Sötét kerületbe (*Shades*) ment, az az ő tanyája.

Menjünk az Ivóba, ahol egy félénk alaktól egy különös történetet hallhatunk egy szellemről, amely betört a la-



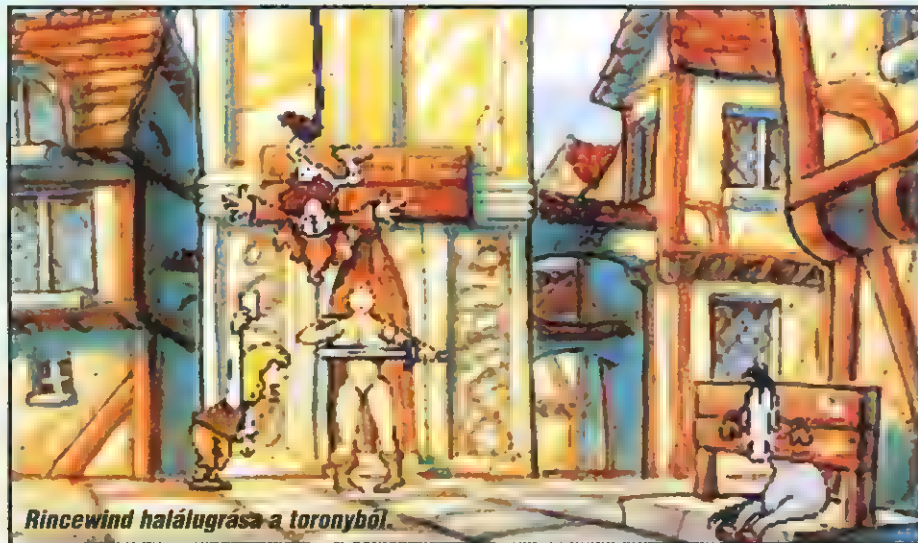
Segítsünk be az Információ Extraháló Technikus faradságos munkájába.

EGY GYÖNYÖRŰ KÜLSEJŰ KALANDJÁTÉK NÉHÁNY PROGRAMHIBÁVAL ÉKTELENITVE.

így kihallgathatjuk a jelszót az összejövetelre. Hogy bejussunk a házba, alkalomhoz illő ruha is kéne. Ehhez menjünk a parkba, ahol hősünk a tegnapi jelenben megívott Counterwise Wine hatásait alussza ki. (Ez a bor ugyanis visszafelé hat, azaz hősünk a tegnapi lett tőle részeg.) A részegen hortyogó Rincewind felett egy pillangó repked, ami azonban Rincewind szuszogásától ideoda csapódik. Tömjük be a részeg száját a békával, így már el tudjuk kapni a lepkét a hálónkkal. Ezt vigyük el a Főutca, s ott a Troll fazekasholtja előtt eresszük a

minket. A pszichiáter idétlen rajzokat ad hősünknek, amiket megmutatva a palota őreinek természetesen azoknak egymás feleségei jutnak eszükbe, így ismét be-mehetünk. Bent öntsük a bolond fejére a szemetet, mire az elmegy fürdeni. Menjünk utána. Az aranycsengettyűs sapkáját az állványra akasztotta, ezt kéne megszereznünk, ám az idétlen bábuja, Chucky kikandikál a függöny mögül, s észre fog venni minket. Öntsük hát a habfürdőt a kádba, melynek extra mennyiségű habja még Chucky-t is elnyeli. Vegyük le a sapkát és távozzunk. A

kasába, és elvitte a városelhagyási engedélyét. Nos, egy ilyen engedély nekünk is jó lenne. Menjünk vissza a múltba, s a fogadóban játsszuk el mi a szellemet, s ölt-sük magunkra a lepedőt. Ahogy a fickó elmesélte, vegyünk ki az ékszerdoboz rekeszéből a papírvágót, amivel hősünk kinyitja az ágy matraca alá rejtett borítékot, s a borítékból előkerülő kombinációval kinyitja a széfet. Ott azonban meglepetésére csak egy kalapácsot talál. Menjünk tehát vissza a jelenbe s kérdezzük az ijedt fickót, hogy mi történt a kalapács kivétele után. Készségesen el is mondja: a kísértet széttörte vele az ékszerdobozt, s kivette belőle az engedélyt. Irány a múlt, s tegyük az elmondottak szerint. Ha már a múltban vagyunk, térjünk be a kocsmába, amelynek a neve akkor még csak simán Dob volt. Hogy a "Törött" jelszót elé tegyük, menjünk a be, s vizsgáljuk meg a nagyszájú, de kis termetű kalandor mögötti képet. Amikor ő is hátra fordul a képet megcsodálni, fordítsuk le a poharát, ez ugyanis a mellette tanyázó barbárokra való kihívást jelent, s nyomban kitör egy tömegverekedés. Erre persze bemegy a kidobóember, mi ezalatt kint pedig odátámaszthatjuk a létránkat a cégérhez, s levehetjük róla a dobütőt. Ezzel a jelenben megkondgathatjuk az egyetem ebédelőjében az étkezésre hívó gongot, mire bemegy ebédelni a kapus, mi pedig elvihetjük a padjáról a csomag aszaltszilváját. Menjünk a városkapuhoz, s mutassuk be az engedélyünket, amivel végre kimehetünk a városból. A Sötét Erdő (*Dark Wood*) felé tartva a hegyekben egy különös fajú kakassal futunk össze, aki miután megijed a bőröndüktől egy tojást, és egy tollat hagy maga után. Menjünk a Sötét Erdőbe, Nanny Ogg házába, s ott az üstből merjük tele az edényünket a boszorkány hájltalos



Rincewind halálugrása a toronyból.



A red dragon with yellow horns and wings is breathing fire into a ruined city. The city has yellow walls and blue domes, and is filled with smoke and debris. A small figure is visible in the bottom left corner.



Ezt a jelenben adjuk oda az utcagyereknek, aki így megtanítja az enyveskőzű kézfogást. A gyakorlása közben az egyik öregtől nyomban megszámányolunk is egy melltartót. Menjünk most a jelenben is a Shadesbe, s a kézfogással lopjuk el a kőműves arany vakolókanalát. Ezután menjünk tovább a tolvaj házához

PC: RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SuperKarts

Még a tavaly őszi ECTS-en történt, hogy óriási tömeg csoportosult az addig teljesen ismeretlen Manic Media standja előtt, ahol egy óriás képernyőn valami Doom-Gokart verseny demója futott éppen. Nagyon ígéretes volt a játék, gondoltuk is, hogy biztos rácsap valamelyik nagynevű szoftverház a produkcióra, hogy az ő hírnevét öregbítse. Mondanom sem kell, hogy a tavaszi kiállításon már a Virgin Interactive standján díszelgett a játék, s alig tel el néhány hét és megérkezett minden idők legutóbbi gokartversenye, a Super Karts.

MIELŐTT ELKAPNA A JÁTÉK HEVE...

A játékban 16 féle pályán mérhetjük össze tudásunkat a 7 másik versenyzővel, akik mindannyian lehetnek haverjaink, mert hálózaton keresztül akár nyolcan is játszhatunk. Ha ketten akarunk egy gépen játszani, akkor az osztott képernyős játék áll a rendelkezésünkre. A verseny típusai az árkád módtól a teljes szezonig terjednek és ennek megfelelően kieséses rendszerű (ARCADE) vagy pontgyűjtésre koncentráló (FULL/HALF SEASON) módzatok közül választhatunk. Ebből a játékból sem hiányozhat a versenyautós programokban megszokott körvégi tuningolás sem, ahol a menet alatt összeszedett bónuszaink és a helyezésünk alapján a járgányunk minden elemét kispécizhetjük. Az erősebb motor, az extra turbófeltöltő, az extra élet jelentősége egyértelmű, a nagyobb üzemanyagtartály a turbózás alatti dupla benzinfelhasználás miatt ajánlott, az extra pontok pedig a TOURNAMENT módban jönnek jól.

Minden menet előtt útmutatót kapunk az előttünk álló pályáról, aminek jótanácsait érdemes megfogadni. Gondosan tanulmányozzuk a térképet is, mert gyakorta titkos útvágásokkal komoly helyzeti előnyre tehetünk szert. A



■ Példának okáért az orosz pályán a Vörös tér betonján repeshetünk.



■ A pályákat sokhelyütt öntömjénező hirdetések szegélyezik.

...ÉS MIUTÁN MÁR ELKAPOTT

A játék grafikája egy az egyben a Doom mozgatósi technikájára épül, 360 fokban sima és szabad mozgást biztosít, a közeledés/távolodás 3D-s hatását a pixelek nagyságát



■ A ritka pillanatok egyike: elsőként szakítottuk át a célszalagot.

50 köbcentis MZ-re hasonlít a motorjaik bűgása, viszont a közeledés/távolodás érzékeltetését nagyon jól megoldott elhalkuló/felerősödő hangrőgzítéssel. Már messziről halljuk, hogy hátulról vészesen robb felénk egy versenyzőtárs, pedig látni még nem lehet, és ugyanez igaz arra is, amikor mi közelítünk egy előttünk haladó géphez, amit mondjuk a kanyar miatt még nem láthatunk. A zenék pedig kivételesen közel állnak a szívemhez, mert a soft techno-ragamuffin-compute! dallamok annyira illenek a helyszínekhez és a pályák jellegéhez, hogy régen hallottam ilyen profi összehatást.

Mindent összevetve a játék igen jól sikerült gokart adaptáció. A grafika - annak ellenére, hogy egy mostanra már igencsak szokványosnak mondható rutinra épül - ötletes, szépen kivitelezett és illik a játékhoz, az élvezetesség aránylag hosszú ideig megmarad azáltal, hogy jelentős különb-

ségek vannak a könnyű és a nehéz fokozatok között, a zene pedig betalálás.



■ A számos ötletes kameraállás egyike: oldalról is figyelemmel kísérhetjük az eseményeket.

bemutató rajzon fel vannak tüntetve a fontosabb buktatók és ügyességet igénylő pontok is, amelyek az út közepén található oszlopoktól kezdve az ugratókig a legkülönbözőbb dolgok lehetnek. Az oszlopok rendszerint a kanyarok közepén találhatók, az ugratók pedig olyan helyek előtt, amelyeket jobb átgugrani, mint behajítani. Éppen ezért jó szögből is elég sebesen hajtsunk fel rájuk, hogy a nem kívánt lelassulást, kicsúszást elkerüljük.

sával illetve méretük csökkentésével éri el. A mozgás érzékletesebbé tételét a vezetők felsőtestének a fizika törvénye szerinti ide-oda billenésével fokozza, kormányzáskor pedig mozog a versenyzők keze és a kormánykerék. A grafikusok nem spóroltak a színekkel, a PC palettájának szinte valamennyi alkotóeleme megtalálható a pályákon, a falakon pedig az éppen aktuális országra jellemző feliratok virítanak (Braziliában Samba feliratok, Oroszországban "Sputnik" falfirkák, Japánban pedig kriksszkraszok ékesítik a sövényt).

Az ellenfeleink kivételes intelligenciával bírnak, ugyanis MEDIUM és HARD nehézségi fokozatban érzékeli közeledtünket avagy előzési szándékunkat és betartanak nekünk vagy kiszorítanak a pályáról. És mivel az ütközések és horzsolások jelentősen csökkentik járgányunk teljesítményét, s ezáltal sebességünket, ezért érdemes elkerülni a közelebbi kapcsolatot a falakkal vagy a versenyzőtársak kocsiával.

A hanghatásokról és a zenékről külön is szót ejtenék: a gépek alapja lehetett volna kissé erőteljesebb, mert így egy

576 ÉRTÉKELŐ

SUPER KARTS KIADJA: VIRGIN

grafika	
hang/zene	
kezelhetőség	
kihívás	

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

91%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 8MB HD: 0.5MB VIDEO: VGA CPU: 386	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akeirőnk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akartod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár	Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC-3.5"			AMIGA 1200			CD32			GAME BOY		
BLACK HAWK	6999	5999	TRANSPORT TYCOON	6999	5999	POSTMAN CO. (3-jatek)	999	799	INCREDIBLE HULK	10900	9000
DAWN PATROL	6999	5999	VOYEUR	6999	4999	STEIGAR	699	599	MAGIC BOY	7900	5900
DELTA V	6999	4999	WINGS OF GLORY	8999	7999	SUBURBAN COMMAND	799	699	MICRO MACHINES	8900	7900
DESCENT	6999	5999	WOLFPACK	6999	3999	TROLLS	899	699	OUT TO LUNCH	8900	6400
DREAMWEB	6999	4999	ZEPPELIN	6999	4999	WINTER S. SPORTS	999	789	RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
MASTERS OF MAGIC	5999	4999	AMIGA			WRATH OF DEMON	999	799	SMASH TENNIS	8900	6900
MORTAL KOMBAT II	6999	5999	DISPOSABLE HERO	3999	2999	SNES NTSC			SUPER BOMBERMAN 2	7900	6900
NHL HOCKEY	6999	5999	ELFMANIA	3999	2999	CANNON FODDER	5999	4999	SPACE ACE	5900	3500
PIZZA TYCOON	7999	6999	LOTUS TRILOGY	4499	3999	DANGEROUS STREETS	1999	1299	SPIDER-MAN	9900	8900
SPACE FEDERATION	5999	4999	MORTAL KOMBAT	3999	2999	DISPOSABLE HERO	4999	3999	TROLLS	7900	6900
ZEPPELIN	6999	4999	NIGEL MANSEL GP	4499	3999	FIELDS OF GLORY	5999	4999	TRUE LIES	9900	8900
PC CDROM			NIPPON SAFES INC	3999	2999	MYTH	2999	1999	VORTEX	9900	8900
1942 GOLD	6999	5999	RISE OF THE ROBOTS	4999	3999	PREMIERE	3999	2999	WOLVERINE	9900	8900
ALONE IN THE DARK 3	7999	6999	C64 LEMEZ			RISE OF THE ROBOTS	7999	4999	SEGA MEGADRIVE		
ARMORED FIST	7999	4999	BAAL	799	599	STRIKER	4999	3999	BARNEY THE DINO	7900	6900
BLOODNET	6999	4999	BLUES BROTHERS	999	599	SUBWAR 2050	4999	3999	BUBBLE AND SQUEEK	7900	6900
DAWN PATROL	6999	5999	CAPTAIN FIZZ	799	599	SUMMER OLYMPIX	1999	1299	CHESTER CHEETAH 2	8900	6900
DESERT STRIKE	4999	3999	DALEK ATTACK	799	599	SUPER FROG	3999	2999	DYNAMITE HEADY	9900	7900
DRAGON LORE	8999	7999	DYNASTY WARS	999	799	SUPER PUTTY	2999	1999	KING OF		
DREAMWEB	6999	4999	ELVIRA II	999	899	SURF NINJAS	2999	1299	THE MONSTERS II	9900	7900
ECSTATICA	8999	6999	KIDS PACK (6 jatek)	999	799	TOP GEAR 2	4999	3999	MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
ELITE II	6999	3999	LETHAL WEAPON	799	599	TROLLS	1999	1299	MICRO MACHINES	8900	7900
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999	OPERATION HORMUZ	699	599	SNES PAL			NHL HOCKEY 95	9900	8900
KING'S QUEST VII	8999	7999	POPEYE CO. (3 jatek)	999	799	ASTERIX	9900	8900	OUTRUNNERS	9900	8900
LOTUS CHALL.	4999	3999				BLACK HAWK	7900	6900	PIRATES OF THE DARK WATER	9900	7900
NOMAD	6999	3999							SUBTERRANIA	8900	7900
PIZZA TYCOON	7999	6999									
STARLORD	6999	4999									
SYNDICATE	7999	5999									
THE HORDE	6999	4999									

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény
ÉRVÉNYES 1995. JÚNIUS 15-IG!
Ezen szelvény bemutatja a felsorolt játékokat a
temi akciós áron vásárolható meg.
EGY SZELVÉNY
CSAK EGY JÁTEK
VÁSÁRLÁSÁRA JOGSÍT.

576

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**



**7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863**



**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,
Hunyadi u. 8.
DEBRECEN
Hatvan u. 70.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.
SZEGED,
Vadász u. 5.**

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.
BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL